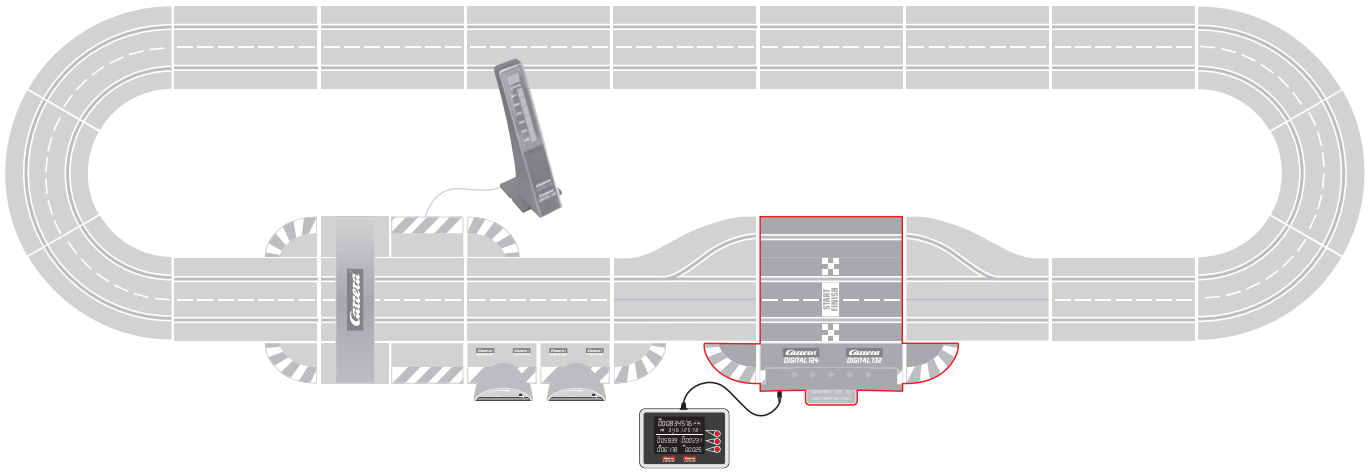
Carrera®
DIGITAL 124

Carrera®
DIGITAL 132

30355 LAP COUNTER

D	Montage- und Betriebsanleitung
GB USA	Assembly and operating instructions
F	Instructions de montage et d'utilisation
E	Instrucciones de uso y montaje
P	Instruções de montagem e modo de utilização
I	Istruzioni per il montaggio e l'uso
NL	Montage- en gebruiksaanwijzing
S	Monterings- och bruksanvisning
FIN	Asennus- ja käyttöohjeet
N	Montajse- og bruksanvisning
H	Összeszerelési és használati útmutató
PL	Instrukcja obsługi i montażu
SK	Návod na montáž a pre prevádzkuo
CZ	Návod na montáž a pro provoz
BG	Ръководство за монтаж и експлоатация
GR	Οδηγίες συναρμολόγησης και λειτουργίας
RO	Instrucțiuni de montaj şi de utilizare
DK	Monterings- og driftsvejledning
RC	安装和使用说明
J	取扱説明書取扱説明書の内容は予
ROK	조립과 작동 방법
Arabic	إرشادات التركيب و الأستخدام
TR	Montaj ve işletme kılavuzu
RUS	Инструкция по монтажу и эксплуатации

Aufbauvorschlag · Assembly proposal · Suggestion de montage · Propuesta de montaje
Sugestão de montagem · Suggerimento per il montaggio · Opbouwvoorstel · Monteringsförslag
Kokoamisehdotus · Oppbygningsforslag · Felépítési javaslat · Propozycja montażu
Návrh postavenia · Návrh na uspořádání · Предложение за монтаж · Πρόταση σύνδεσης
Propunere de asamblare · Opbygningsforslag · 建造指南 · 組立方法 · 조립방법
إرشادات البناء والتركيب · Kurma önerisi · Предложение по монтажу



Montage- und Betriebsanleitung • Technische und designbedingte Änderungen vorbehalten 4

Assembly and Operating Instructions • Subject to technical and design-related changes 7

Instructions de montage et d'utilisation • Sous réserve de modifications techniques ou de design 10

Instrucciones de uso y montaje • Se reserva el derecho de efectuar modificaciones técnicas y relacionadas con el diseño 13

Instruções de montagem e modo de utilização • Reservados os direitos de alterações técnicas e no design 16

Istruzioni per il montaggio e l'uso • Con riserva di modifiche tecniche e di design 19

Montage- en gebruiksaanwijzing • Technische en designgeboden afwijkingen voorbehouden 22

Monterings- och bruksanvisning • Med reservation för tekniska och designrelaterade ändringar 25

Asennus- ja käyttöohjeet • Oikeus tekniikan ja muotoilun aiheuttamiin muutoksiin pidätetään 28

Montajse- og bruksanvisning • **Det tas forbehold om endringer i teknikk og design** 31

Összeszerelési és használati útmutató • Műszaki és konstrukciós változások előfordulhatnak 34

Instrukcja obsługi i montażu • Zastrzegamy sobie możliwość zmian 37

Návod na montáž a pre prevádzkuo • **Technické zmeny a zmeny podmienené dizajnom sú vyhradené** 40

Návod na montáž a pro provoz • **Technické změny a změny podmíněné designem jsou vyhrazeny** 43

Ръководство за монтаж и експлоатация • **Запазваме си правото на технически промени и промени, наложени от дизайна** 46

Οδηγίες συναρμολόγησης και λειτουργίας • Επιφύλαξη τεχνικών - σχεδιαστικών τροποποιής 49

Instrucțiuni de montaj şi de utilizare • **Sub rezerva modificărilor tehnice şi de design** 52

Monterings- og driftsvejledning • **Tekniske og designmæssige ændringer forbeholdes** 55

安装和使用说明 • 保留因技术和外观设计需要进行更改的权利 58

取扱説明書取扱説明書の内容は予 • 技術･設計上、変更される場合があります。あらかじめご了承ください 61

조립과 작동 방법 • 기술과 디자인상 변동 소지 있음 64

إرشادات التركيب و الأستخدام • يبقى حق التغيرات التقنية والتصميمة محفوظا 67

Montaj ve işletme kılavuzu • **Teknik ve dizayna bağlı değişiklikler mahfuz tutulur** 70

Инструкция по монтажу и эксплуатации • Возможны технические и обусловленные дизайном изменения 73

D

Inhaltsverzeichnis

Sicherheitshinweise 4
Wichtiger Hinweis 4
Verpackungsinhalt 4
Beschreibung 4
Funktionen 4
Anschluss 4
Aufstellen des Lap Counter 4
Übersicht Display 4
Startvorbereitung 5
Fehlstart 5
Trainingsmodus 5
Rundenrennen 5
Anzeige Rundenrennen Position Tower 5
Zeitrennen 5
Anzeige Zeitrennen Position Tower 6
Einstellungen Display 6
Reset Funktion 6
Wartung und Pflege 6
Fehlerbeseitigung/Fahrtechnik 6
Technische Daten 6

Willkommen

Herzlich Willkommen im Team Carrera!
Die Bedienungsanleitung enthält wichtige Informationen zum Aufbau und Bedienung Ihres elektronischen Lap Counters Carrera DIGITAL 124 / 132. Lesen Sie bitte diese sorgfältig durch und bewahren Sie sie anschließend auf.
Bei Fragen wenden Sie sich bitte an einen Fachhändler oder die Carrera Service Hotline +49 911 7099 -145 oder besuchen unsere Webseiten: **carrera-toys.com · carreraclub.com**

Bitte überprüfen Sie den Inhalt auf Vollständigkeit und eventuelle Transportschäden. Die Verpackung enthält wichtige Informationen und sollte ebenfalls aufbewahrt werden.

Bitte beachten Sie, dass der elektronische Lap Counter nur in Verbindung mit der 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit funktionsfähig ist. Der Lap Counter kann für Carrera DIGITAL 124/132 Fahrzeuge verwendet werden.

Sollten Sie Informationen zur Bedienung der 30352
Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit benötigen, entnehmen Sie diese bitte der Bedienungsanleitung der Control Unit.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem neuen elektronischen Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132.

Sicherheitshinweise

• **ACHTUNG!** Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Achtung: Funktionsbedingte Klemmgefahr.

• Die Bahn und Fahrzeuge sind regelmäßig auf Schäden an Leitungen, Steckern und Gehäusen zu überprüfen! Defekte Teile auswechseln.

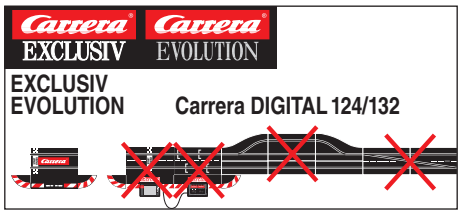
• Die Autorennbahn ist nicht für den Betrieb im Freien oder in Nassräumen geeignet! Flüssigkeiten fernhalten.

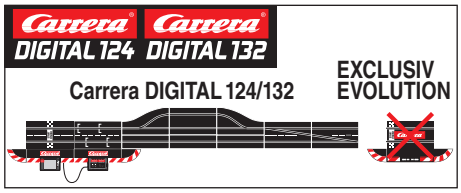
• Keine Metallteile auf die Bahn legen, um Kurzschlüsse zu vermeiden. Die Bahn nicht in unmittelbarer Nähe empfindlicher Gegenstände aufstellen, da aus der Piste geschleuderte Fahrzeuge Beschädigungen verursachen können.

• Vor der Reinigung den Netzstecker ziehen! Für die Reinigung ein feuchtes Tuch benutzen, keine Lösungsmittel oder Chemikalien. Bei Nichtgebrauch die Bahn staubgeschützt und trocken aufbewahren, am besten im Originalkarton.

• Autorennbahn nicht in Gesichts- oder Augenhöhe betreiben, da Verletzungsgefahr durch herausschleudernde Fahrzeuge besteht.

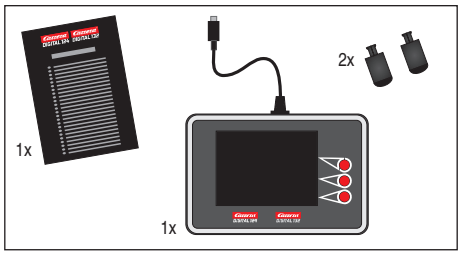
Wichtiger Hinweis





Bitte beachten Sie, dass es sich bei Exclusiv/Evolution (analoges System) und Carrera DIGITAL 124/132 (digitales System) um zwei separate und komplett eigenständige Systeme handelt. Wir weisen ausdrücklich darauf hin, beide Systeme beim Aufbau der Bahn zu trennen, d.h. es darf sich keine Anschlussschiene von Exclusiv/Evolution mit der Anschlussschiene inkl. Black Box von Carrera DIGITAL 124/132 in einer Strecke befinden. Auch dann nicht, wenn nur eine der beiden Anschlussschienen (Exclusiv/Evolution Anschlussschiene oder Carrera DIGITAL 124/132 Anschlussschiene inkl. Black Box) an die Stromversorgung angeschlossen ist.
Desweiteren dürfen auch alle weiteren Komponenten von Carrera DIGITAL 124/132 (Weichen, Elektronischer Rundenzähler, Pit Stop) nicht in eine Exclusiv/Evolution Bahn eingebaut werden, d.h. analog bespielt werden. Bei Nichtbeachtung obiger Angaben ist es nicht auszuschließen, dass die Carrera DIGITAL 124/132 Komponenten zerstört werden. In diesem Fall kann kein Garantieanspruch geltend gemacht werden.

Verpackungsinhalt



1 Carrera DIGITAL 124/132 Lap Counter inkl. Anschlusskabel
2 Standfüße
1 Bedienungsanleitung

Bitte überprüfen Sie den Inhalt auf Vollständigkeit und eventuelle Transportschäden. Die Verpackung enthält wichtige Informationen und sollte ebenfalls aufbewahrt werden.

Beschreibung

Der Lap Counter 30355 ist ausschließlich mit der Control Unit 30352 einsetzbar und ermöglicht die Rundenzählung und Zeitmessung für bis zu 8 Fahrzeuge wobei davon 6 Fahrzeuge aktivgesteuert sein dürfen. Zusätzlich können Autonomous Car und Pace Car angezeigt werden.

Hinweis: Wenn gleichzeitig mehrere Autonomous Cars fahren, werden diese zusammen auf Position 7 und alle Pace Cars zusammen auf Position 8 gezählt.

Bei Verwendung der Pit Lane 30356 kann auch eine Rundenzählung bzw. Zeitmessung in der Pit Lane erfolgen. Für weitere Informationen hierzu siehe auch Betriebsanleitung der Control Unit 30352.

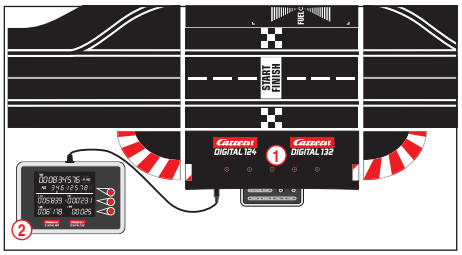
Werkseinstellungen:
- Rundenrennen = 50
- Zeitrennen = 5 Minuten
- Kontrast = 20
- Helligkeit = 20

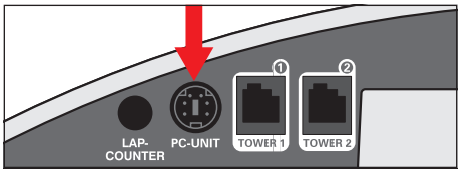
Funktionen

- Trainingsmodus
- Rundenrennen max. 9999
- Zeitrennen max. 49:59'59"
- F1- oder Slot-Modus für Rennende wählbar
- Positionsanzeige auf dem Display

Der Lap Counter verfügt über eine Memory-Funktion. Sobald die Werte der Werkseinstellung verändert werden, bleiben die geänderten Werte erhalten, bis diese wieder neu eingestellt werden.

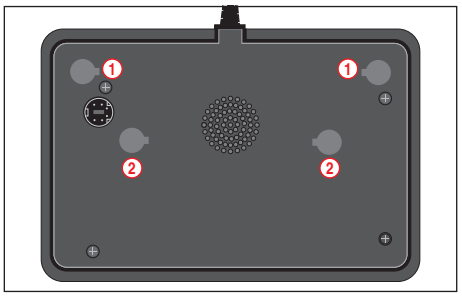
Anschluss





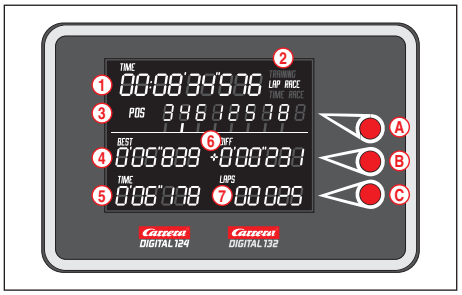
Für den Lap Counter (2) wird keine gesonderte Schiene benötigt. Das Gerät wird direkt mit der Anschlussbuchse „PC UNIT" der Control Unit (1) verbunden und ist sofort betriebsbereit.

Aufstellen des Lap Counter



Auf der Rückseite des Gehäuses befinden sich die Aufnahmen für die Standfüße. Je nach gewünschter Neigung können die Standfüße in die Position (1) oder (2) gesteckt werden. Zur Montage der Füße diese ganz in die Aufnahmen stecken bis sie einrasten. Zur Demontage die Standfüße aus der Aufnahme ziehen.

Übersicht Display



(1) Gesamtzeitanzeige
(2) Rennmodus
(3) Positionsanzeige
(4) Beste Rundenzeit
(5) Letzte Rundenzeit
(6) Rückstand zum Führenden
(7) Anzahl der gefahrenen Runden
(A) - (C) Bedientasten

Startvorbereitung

Vor der Verwendung des Lap Counters müssen alle Fahrzeuge codiert werden. Zur Codierung der einzelnen Fahrzeuge siehe Bedienungsanleitung der Control Unit.

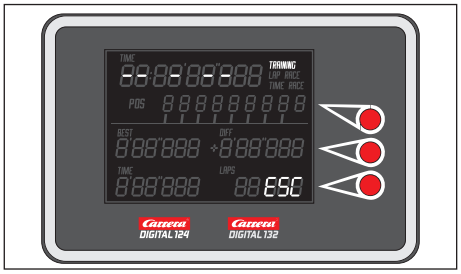
Fehlstart

Wird während der Startampelphase der Handregler eines Fahrzeuges betätigt, so wird dies als Fehlstart gewertet. Das Fahrzeug, das den Fehlstart verursacht hat, fährt kurz an und die LED des betreffenden Fahrzeuges/Handreglers blinkt. Das Rennen bzw. Training wird nicht freigegeben und muss neu gestartet werden.

Trainingsmodus

Der Trainingsmodus dient dem Training und der Startplatzierung des Rennens und kann ohne Runden- oder Zeiteinstellung gestartet werden. Für die Einstellung des Trainingsmodus gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Schalten Sie die Control Unit ein (ON/OFF-Schalter).
2. Mittlere LED der Control Unit leuchtet nach ca. 1 Sekunde permanent und ein kurzes akustisches Signal ertönt.
3. Der elektronische Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132 schaltet sich automatisch im Trainingsmodus ein.



4. Drücken Sie den Startknopf der Control Unit einmal – alle LED´s leuchten permanent.
5. Stellen Sie das/die vorcodierte/n Fahrzeug/e auf die Anschlussschiene.
6. Anschließend Startknopf erneut drücken – die Startsequenz wird eingeleitet, LED´s leuchten und akustische Signale ertönen.
7. Der Trainingslauf beginnt nach Ablauf der Startsequenz und die Gesamtzeit („TIME“) beginnt zu zählen.

Während und nach einem Training kann über die **Taste A** zu den einzelnen Fahrzeugen geschaltet werden. Hierbei wird in der Positionsanzeige unter dem ausgewählten Fahrzeug ein vertikaler Strich angezeigt. Für das jeweilige Fahrzeug werden auf dem Display folgende Daten angezeigt:

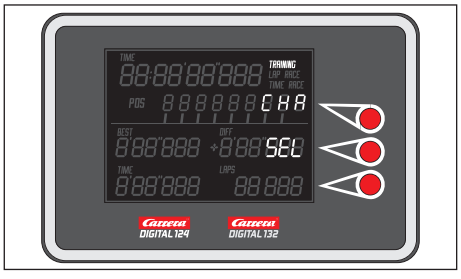
- Beste Rundenzeit
- Letzte Rundenzeit
- Rückstand zum führenden Fahrzeug als Zeitrückstand bzw. Rundenrückstand
- Anzahl der gefahrenen Runden

Um den Trainingslauf zu beenden drücken Sie während des Laufes einmal die **Taste C** („ESC“). Um ins Hauptmenü zurück zu gelangen muss erneut die **Taste C** („ESC“) gedrückt werden.

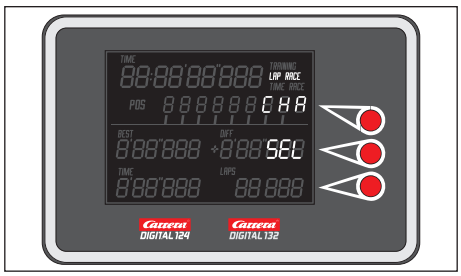
Hinweis:
Nach dem Beenden des Trainingsmodus gehen alle Daten verloren. Einzelne Rundenzeiten über 09:59:999 können im Display nicht angezeigt werden.

Rundenrennen

Um ein Rundenrennen einzurichten drücken Sie im Hauptmenü die **Taste C** („ESC“). Die Anzeige wechselt nun in den Auswahlmodus.

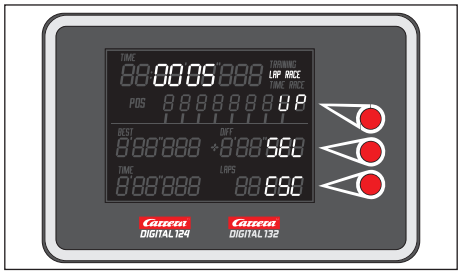


Das Wort „TRAINING“ blinkt und auf dem Display werden die Buchstaben „CHA“ für Change (Wechseln) und „SEL“ für Select (Auswählen) angezeigt. Über die **Taste A** („CHA“) wird der Modus gewechselt bis „LAP RACE“ blinkt.

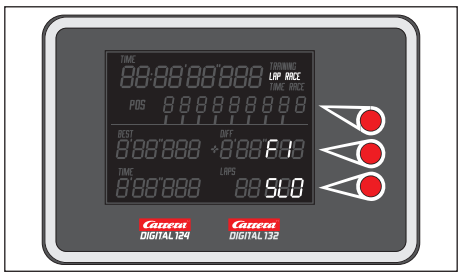


Über die **Taste B** („SEL“) wird die Auswahl bestätigt und man gelangt zur nächsten Eingabe.

Im nächsten Schritt wird die Anzahl der Runden festgelegt. Grundsätzlich erfolgt erst die Einstellung der 1-er-Stelle, danach 10-er-Stelle und 100-er-Stelle, als letztes die 1000-er-Stelle (die entsprechende Zahl im Display blinkt). Durch Drücken der **Taste A** („UP“) erhöhen Sie die Zahl. Um zu den nächsten Stellen zu wechseln, drücken Sie **Taste B** („SEL“) und stellen den Wert wie beschrieben ein. Soll die voreingestellte Rundenzahl nicht geändert werden, dann bestätigen Sie diese durch Drücken der **Taste B** („SEL“) bis die Rundenanzeige verschwindet.



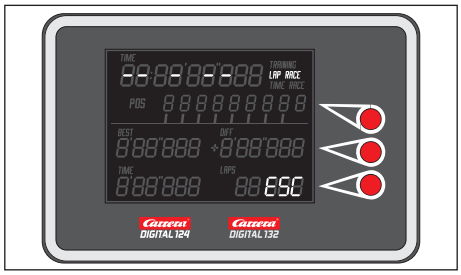
Nach erfolgter Eingabe der Runden muss als nächstes der Modus für das Rennende festgelegt werden. Über die entsprechenden Tasten kann „F1“ oder „SLOT“ gewählt werden.



F1-Modus:
Nach dem das führende Fahrzeug die Sollrunden absolviert hat, wird bei den nachfolgenden Fahrzeugen nur noch die aktuelle Runde gemessen.

Slot-Modus:
Alle Fahrzeuge müssen die gesamten Sollrunden absolvieren bis das Rennen zu Ende ist.

Nach Auswahl des Modus schaltet die Anzeige um auf den Bereitschaftsmodus und wartet auf das Startsignal.



Drücken Sie einmal die Taste „START“ an der Control Unit und platzieren Sie die Fahrzeuge auf der Anschlussschiene. Drücken Sie danach erneut die Starttaste. Die Startsequenz läuft ab und die Zeit am Lap Counter beginnt zu laufen.

Während und nach einem Rundenrennen kann über die **Taste A** zu den einzelnen Fahrzeugen geschaltet werden. Hierbei wird in der Positionsanzeige unter dem ausgewählten Fahrzeug ein vertikaler Strich angezeigt. Für das jeweilige Fahrzeug werden auf dem Display folgende Daten angezeigt:

- Beste Rundenzeit
- Letzte Rundenzeit
- Rückstand zum führenden Fahrzeug als Zeitrückstand bzw. Rundenrückstand
- Anzahl der gefahrenen Runden

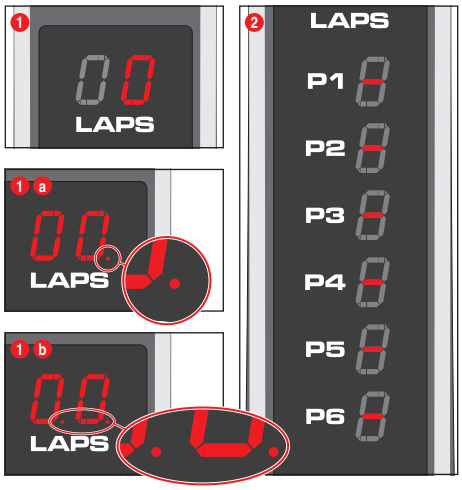
Hat ein Fahrzeug das Rennen beendet wird dies an der entsprechenden Position durch Blinken auf dem Display angezeigt. Bei Rennende ertönt ein akustisches Signal und die Displayanzeige beginnt zu blinken.

Um ein laufendes Rundenrennen abzubrechen drücken Sie während des Laufes einmal die **Taste C** („ESC“).

Anzeige Rundenrennen Position Tower

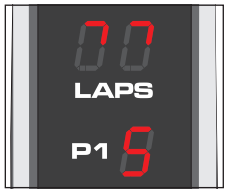
Bei Verwendung des Lap Counter in Verbindung mit dem Position Tower 30357 wird in der obersten Segmentanzeige die eingestellte Rundenanzahl angezeigt. Während des Rennens läuft diese rückwärts auf Null bis das Rennen durch das führende Fahrzeug beendet ist.

Die zweistellige Rundenanzeige kann über die Segmentanzeige maximal 250 Runden darstellen. Die Hunderter Stellen werden dabei durch die Punkte unten rechts in dem jeweiligen Segment dargestellt.



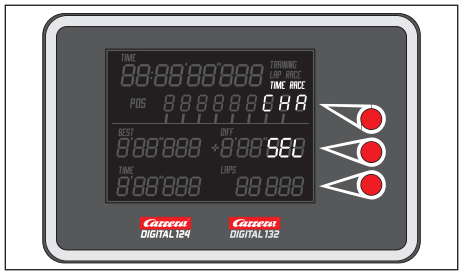
1 2-stellige LED-Segmentanzeige für die Anzeige der Rundenanzahl
1 a Anzeige 100 Runden
1 b Anzeige 200 Runden
2 Jeweils 1-stellige LED-Segmentanzeige für Anzeige der Rennposition von maximal 6 Fahrzeugen

Bei einer eingestellten Rundenzahl über 250 werden in der oberen Segmentanzeige zwei Häkchen angezeigt. Erst ab noch 250 zu fahrenden Runden zählt die Anzeige auf Null herunter.

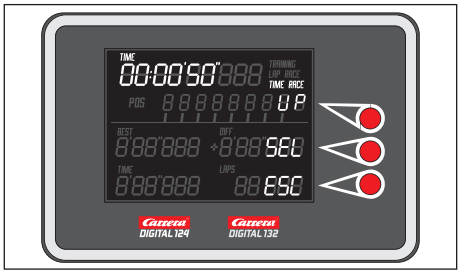


Zeitrennen

Um ein Zeitrennen einzurichten drücken Sie im Hauptmenü die **Taste C** („ESC“). Die Anzeige wechselt nun in den Auswahlmodus. Drücken Sie die **Taste A** („CHA“) bis in der Anzeige das Wort „TIME RACE“ blinkt.

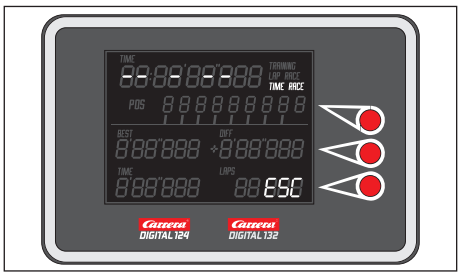


Bestätigen Sie die Auswahl durch Drücken der **Taste B** („SEL“) um zur Zeiteingabe zu gelangen.



Nach der Auswahl blinkt die Sekundenstelle. Grundsätzlich erfolgt erst die Einstellung der Sekunden, danach der Minuten und als letztes der Stunden (der Display-Cursor blinkt bei jeweiliger Stelle). Durch Drücken der **Taste A** („UP“) erhöhen Sie die Zahl. Um zu den nächsten Stellen zu wechseln, drücken Sie die **Taste B** („SEL“) und stellen die gewünschte Zeit wie beschrieben ein.
Soll die voreingestellte Rennzeit nicht geändert werden, dann bestätigen Sie diese mit dem mehrmaligen Drücken der **Taste B** („SEL“) bis Zeitanzeige verschwindet.

Nach Eingabe der Zeit schaltet die Anzeige um auf den Bereitschaftsmodus und wartet auf das Startsignal.



Drücken Sie einmal die Taste „START“ an der Control Unit und platzieren Sie die Fahrzeuge auf der Anschlussschiene. Drücken Sie danach erneut die Starttaste. Die Startsequenz läuft ab und die Gesamtzeitanzeige am Lap Counter beginnt rückwärts zu laufen.

Während und nach einem Zeitrennen kann über die **Taste A** zu den einzelnen Fahrzeugen geschaltet werden. Hierbei wird in der Positionsanzeige unter dem ausgewählten Fahrzeug ein vertikaler Strich angezeigt. Für das jeweilige Fahrzeug werden auf dem Display folgende Daten angezeigt:

- Beste Rundenzeit
- Letzte Rundenzeit
- Rückstand zum führenden Fahrzeug als Zeitrückstand bzw. Rundenrückstand
- Anzahl der gefahrenen Runden

Ist die Gesamtzeit abgelaufen ist das Rennen beendet, es ertönt ein akustisches Signal und die Positionen aller Fahrzeuge blinken auf dem Display. In der obersten Zeile „TIME“ wird dann die Gesamtzeit des führenden Fahrzeugs angezeigt.

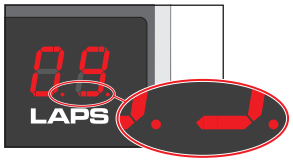
Um ein laufendes Zeitrennen abzubrechen drücken Sie während des Laufes einmal die **Taste C** („ESC“).

Anzeige Zeitrennen Position Tower

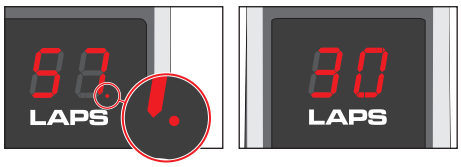
Bei Verwendung des Lap Counter in Verbindung mit dem Position Tower 30357 wird in der obersten Segmentanzeige die noch zu fahrende Zeit angezeigt. Während des Rennens läuft diese rückwärts auf Null bis das Rennen beendet ist.

Bei einem Zeitrennen kann eine maximale Zeit von 49:59’59’’ eingestellt werden. Hierbei werden die Stunden durch zwei Punkte in den Segmentanzeige signalisiert. Nach Ablauf der Stunden werden die noch verbleibenden Minuten durch den Punkt in der rechten Segmentanzeige dargestellt. Bei Anbruch der letzten Minute des Rennens zählt die Anzeige im Sekundentakt ohne Punkt auf Null herunter.

Stundenanzeige

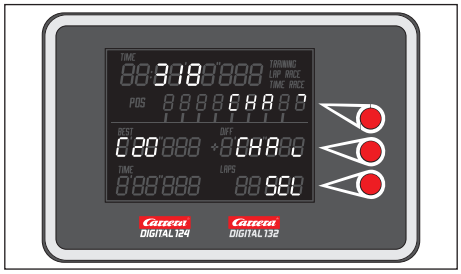


Minutenanzeige **Sekundenanzeige**

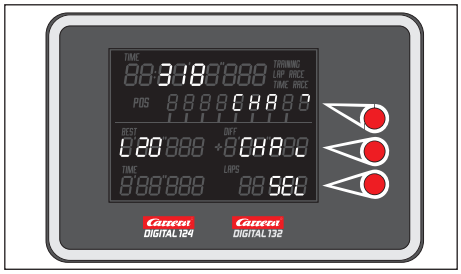


Einstellungen Display

Zur Anpassung der Ablesbarkeit kann der **Kontrast** des Displays in 20 Stufen eingestellt werden. Hierzu die Control Unit ausschalten. **Taste A** während des Einschaltens der Control Unit gedrückt halten, bis sich die Displayanzeige entsprechend Abb. ändert. Die oberste Zeile zeigt die entsprechende Software Version an.
Mit „CHA ⌝“ und „CHA ⌞“ kann die Kontraststärke (max. 20) des Displays geändert werden. Um den gewählten Wert zu übernehmen drücken Sie die **Taste C** („SEL“).



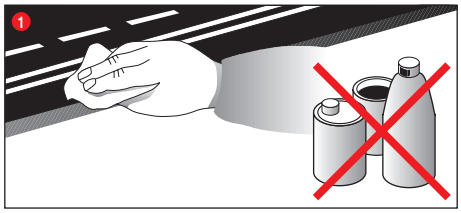
Zur Anpassung der Ablesbarkeit kann die **Helligkeit** der Hintergrundbeleuchtung in 20 Stufen eingestellt werden. Hierzu die Control Unit ausschalten. **Taste C** („ESC“) während des Einschaltens der Control Unit gedrückt halten, bis sich die Displayanzeige entsprechend Abb. ändert. Die oberste Zeile zeigt die entsprechende Software Version an.
Mit „CHA ⌝“ und „CHA ⌞“ kann die Helligkeit (max. 20) der Hintergrundbeleuchtung geändert werden. Um den gewählten Wert zu übernehmen drücken Sie die **Taste C** („SEL“).



Reset Funktion

Um sämtliche Einstellungen des Lap Counter zurück zu setzen, halten Sie während des Einschaltens der Control Unit die **Taste B** am Lap Counter gedrückt. Halten Sie die Taste so lange gedrückt bis die Trainingsanzeige wieder erscheint. Alle Daten werden dabei auf Werkseinstellung zurück gesetzt. (siehe Beschreibung)

Wartung und Pflege



Um eine einwandfreie Funktion der Autorennbahn zu gewährleisten, sollten alle Teile der Rennbahn regelmäßig gereinigt werden. Vor der Reinigung den Netzstecker ziehen.

❶ **Rennstrecke:** Fahrbahnoberfläche und Spurrillen mit einem trockenen Lappen sauberhalten. Keine Lösungsmittel oder Chemikalien zur Reinigung verwenden. Bei Nichtgebrauch die Bahn staubgeschützt und trocken aufbewahren, am besten im Originalkarton.

Fehlerbeseitigung Fahrtechnik

Fehlerbeseitigung:
Bei Störungen überprüfen Sie bitte folgendes:
- Sind die Stromanschlüsse korrekt?
- Transformator und Handregler korrekt angeschlossen?
- Sind die Bahnverbindungen einwandfrei?
- Sind die Rennbahn und Spurrillen sauber und frei von Fremdkörpern?
- Sind die Schleifer in Ordnung und haben Kontakt zur Stromführungsschiene?
- Sind die Fahrzeuge korrekt auf den entsprechenden Handregler codiert?
- Bei elektrischem Kurzschluss wird die Stromzufuhr der Bahn automatisch für ca. 5 Sekunden abgeschaltet und durch akustische und optische Signale angezeigt.
- Stehen die Fahrzeuge in Fahrtrichtung auf der Bahn? Bei Nichtfunktion Fahrtrichtungsschalter auf der Fahrzeugunterseite umschalten.

Hinweis:
Im Spielbetrieb können sich Fahrzeugkleinteile, wie Spoiler oder Spiegel, welche aufgrund der Originaltreue so nachgebildet werden müssen, eventuell lösen oder brechen. Um dies zu vermeiden, haben Sie die Möglichkeit diese durch Entfernen vor dem Spielbetrieb zu schützen.

Fahrtechnik:
- Auf den Geraden kann schnell gefahren, vor der Kurve sollte abgebremst, am Kurvenausgang kann wieder beschleunigt werden.
- Fahrzeuge nicht bei laufendem Motor festhalten oder blockieren, dadurch kann es zu Überhitzung und Motorschäden kommen.

Hinweis: Beim Einsatz auf Schienensystemen, die nicht von Carrera hergestellt sind, muss der bestehende Leitkiel durch den Spezialleitkiel (#85309) ersetzt werden. Leichte Fahrgeräusche beim Einsatz der Carrera Überfahrt (#20587) oder Steilkurve 1/30° (#20574) sind durch die maßstäbliche Originalität bedingt und für den einwandfreien Spielbetrieb unerheblich.

Alle Carrera Ersatzteile im Web Shop erhältlich:
carrera-toys.com
Lieferung erfolgt ausschließlich nach Deutschland, Österreich, Niederlande, Belgien und Luxemburg.

Technische Daten

Ausgangsspannung · Spielzeugtransformator

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Strommodi
1.) Spielbetrieb = Fahrzeuge werden über Handregler betätigt
2.) Ruhebetrieb = Handregler werden nicht betätigt, kein Spiel
3.) Stand-by Betrieb = nach ca. 20 Minuten Ruhebetrieb schaltet die Anschlußschiene in den Stand-by Modus.
Die mittlere LED blinkt in langen Abständen.
STROMVERBRAUCH < 1 Watt/1W
Durch Betätigung des Handreglers wird der Stand-by Modus beendet, die Bahn befindet sich wieder im Ruhebetrieb.
4.) Aus-Zustand = Netzgerät vom Stromnetz getrennt

Dieses Produkt ist mit dem Symbol für die selektive Entsorgung von elektrischer Ausrüstung versehen (WEEE). Das heißt, dass dieses Produkt der EU Direktive 2002/96/EC entsprechend entsorgt werden muss, um die entstehenden Umweltschäden zu minimieren.

Weitere Informationen erhalten Sie bei Ihrer lokalen oder regionalen Behörde.

Aus diesem selektiven Entsorgungsprozess ausgeschlossene elektronische Produkte stellen wegen der Präsenz gefährlicher Substanzen eine Gefahr für die Umwelt und die Gesundheit dar.

Table of contents

Safety instructions 7
Important information 7
Contents of package 7
Description 7
Functions 7
Connection 7
Setting up the Lap Counter 7
Display summary 7
Preparation of start 8
False start 8
Training mode 8
Lap Races 8
Display - lap race Position Tower 8
Time Racing 8
Display - time race Position Tower 9
Display settings 9
Reset function 9
Maintenance and care 9
Troubleshooting/Driving tips 9
Technical specifications 9

Welcome

Welcome to the Team Carrera!
The operating instructions contain important information regarding setting up and operating your Carrera DIGITAL 124/132 electronic Lap Counter. Please read them carefully and keep them in a safe place afterwards.
If you have any queries, please do not hesitate to contact our distributor or visit our websites:
carrera-toys.com · carreraclub.com

Please check the contents for completeness and possible transport damage. The packaging contains important information and should also be retained.

Please note that the electronic Lap Counter will only function in conjunction with the 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit. The Lap Counter can be used for Carrera DIGITAL 124/132 cars.

Should you need information on operating the 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit, please refer to the operating instructions for the Control Unit.

We hope you will have a lot of pleasure with your Carrera DIGITAL 124/132 electronic Lap Counter.

Safety instructions

• **WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Danger of suffocation due to small parts which may be swallowed. Caution: risk of pinching caused by function.

• Regularly check the track and cars for damage to cables, plugs and housings! Replace defective parts.

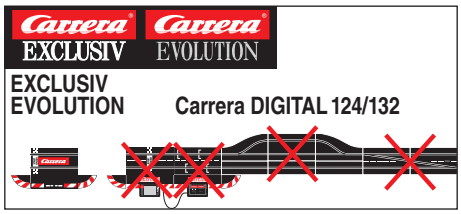
• The car racetrack is not suitable for outdoor operation or operation in wet locations! Keep away from liquids.

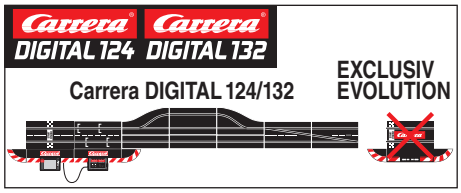
• Do not place any metal parts onto the track to avoid short-circuits. Do not place the track in the immediate vicinity of delicate objects, as these could be damaged by cars hurled from the track.

• Pull the plug before cleaning the racetrack! Only use a damp cloth for cleaning, no solvents or chemicals. When it is not in use, store the track in a dry and dust-protected location, preferably in the original cardboard box.

• Do not operate race track at face- or eye-level – risk of injury due to cars being catapulted off the track.

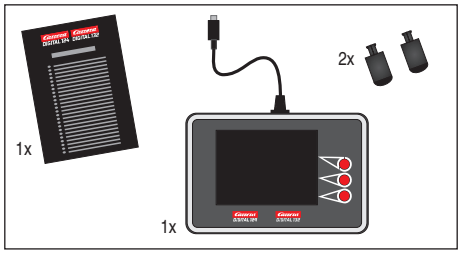
Important information





Please note that Exclusiv/Evolution (analog system) and Carrera DIGITAL 124/132 (digital system) involve two separate and completely independent systems. We hereby expressly indicate that both systems must be kept separate when setting up the track, i.e. no connecting rail from Exclusiv/Evolution may be used together with the connecting rail and Black Box of the Carrera DIGITAL 124/132, even if only one of the two connecting rails (Exclusiv/Evolution connecting rail or Carrera DIGITAL 124/132 connecting rail and Black Box) is attached to the current supply. Furthermore, no other Carrera DIGITAL 124/132 components (switches, electronic lap counter, pit stop) may be built into an Exclusiv/Evolution course, i.e. via analog operation.
Non-compliance with the above information may result in damage or destruction of the respective Carrera DIGITAL 124/132 components. In this case no warranty may be claimed.

Contents of package



1 Lap Counter including connection cable
2 Feet
1 Instructions

Please check the contents for completeness and possible transport damage. The packaging contains important information and should also be retained.

Description

The Lap Counter 30355 is exclusively for use with the Control Unit 30352 and makes lap counting and time recording possible for up to 8 vehicles of which 6 may be actively controlled. Autonomous Car and Pace Car can be shown in addition.

Note: when several autonomous cars are running, they will all be counted together at position 7 and all pace cars together at position 8.

When the Pit Lane 30356 is used, lap counting and time recording can also be done in the Pit Lane. For further information on this, see also operating instructions for the Control Unit 30352.

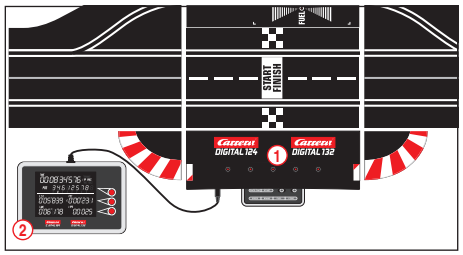
Factor settings:
- Lap races = 50
- Time races = 5 minutes
- Contrast = 20
- Brightness = 20

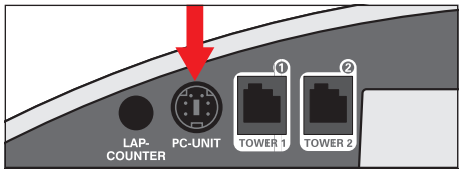
Functions

- Training mode
- Lap races max. 9999
- Time races max. 49:59'59"
- F1 or slot mode selectable for the end of the race
- Position indicator on the display

The Lap Counter has a memory function. As soon as the factory settings are altered, the new values are retained until they in turn are reset.

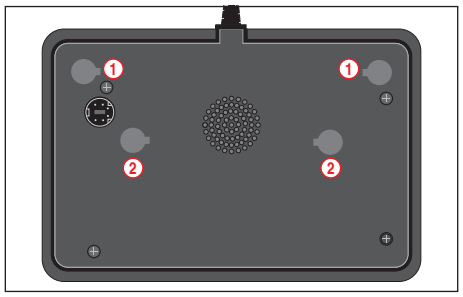
Connection





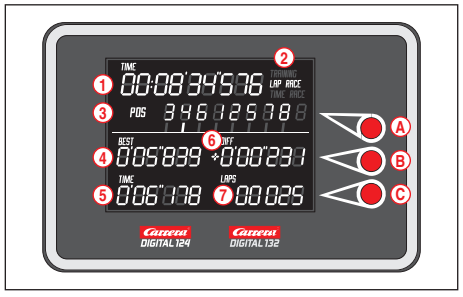
No special track section is required for the Lap Counter (2). The unit is connected directly to the socket "PC UNIT" on the Control Unit (1) and it is immediately ready for operation.

Setting up the Lap Counter



The slots for fitting the feet are located on the rear of the casing. According to how you want to set them, they can be placed in position (1) or (2). To fit the feet, push them fully into the slots until they latch in place. To remove the feet, simply pull them out of the slots.

Display summary



(1) Complete display
(2) Race mode
(3) Position indicator
(4) Fastest lap time
(5) Previous lap time
(6) Distance behind the leader
(7) Number of laps completed
(A) - (C) operating keys

GB USA

Preparation of start

Before the Lap Counter is used, all vehicles must be coded. To code the individual vehicles, refer to the operating instructions for the Control Unit.

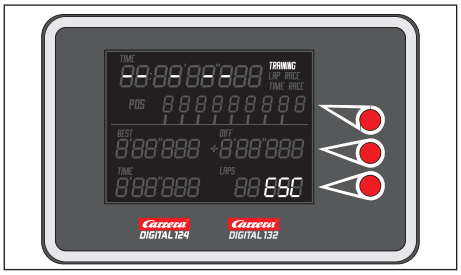
False start

If the hand controller of a car is moved during the starting lights phase, this will be treated as a false start. The vehicle causing the false start moves forwards a short distance and the LED on the respective car/hand controller flashes. The race or training will not be given the „all clear“ and the starting procedure must be repeated.

Training mode

The training mode is used for training and for determining the grid position for the race; it can be started without lap or time settings. For setting the training mode, proceed as follows:

1. Switch the Control Unit on with the ON/OFF switch.
2. After about a second, the middle LED on the Control Unit will light continuously and a short acoustic signal is given.
3. The Carrera DIGITAL 124/132 electronic Lap Counter switches automatically into training mode.



4. Press once on the start key on the Control Unit - all LEDs will light up continuously.
5. Place the vehicle(s) already coded on the connecting track section.
6. Then press the start key once again and the starting sequence is initiated, LEDs light up and acoustic signals are given.
7. The training session begins on completion of the start sequence and the overall time (“TIME”) begins to count down.

During and after a training session, you can switch over to the individual cars by pressing **key A**. In the position indicator a vertical line will now be shown under the car selected. The following details will then be shown for the respective car on the display:

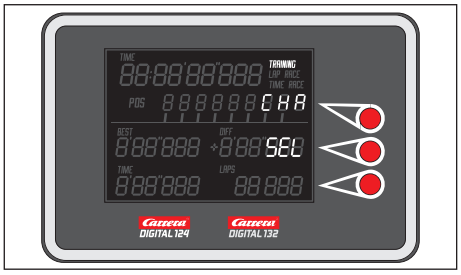
- fastest lap time
- time of the last lap
- distance behind the leading vehicle in time and in laps
- number of laps completed.

To finish the training session press **key C** (“ESC”) once while the cars are running. To return to the main menu, **key C** (“ESC”) must now be pressed once again.

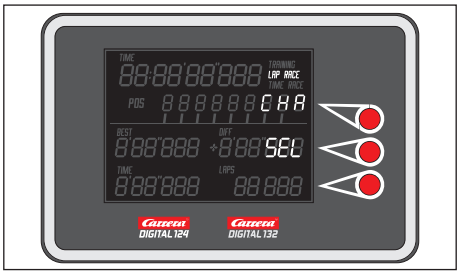
Note:
when the training mode is ended, all data are lost.
Individual lap times of over 09:59:999 cannot be shown in the display.

Lap Races

To set up a lap race, press **key C** (“ESC”) in the main menu. The display will now switch to selection mode.

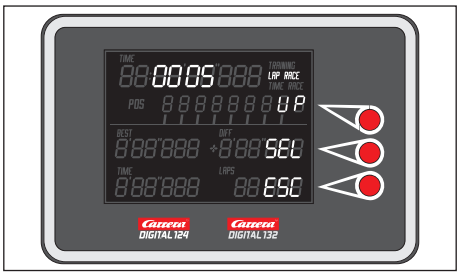


The word “TRAINING” will flash and the letters “CHA” for change and “SEL” for select will be shown on the display. The mode is changed by repeatedly pressing **key A** (“CHA”) until “LAP RACE” flashes.

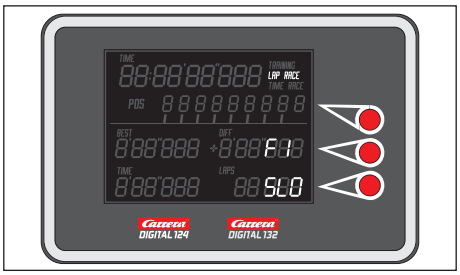


The selection is confirmed by pressing **key B** (“SEL”) and you are taken to the next input.

In the next step, the number of laps will be selected. Basically the unit is selected first, then the “tens”, then the “100s” and finally the “1000s” - the respective figure in the display will flash. To increase the number, press **key A** (“UP”). To move on to the next figure, press **key B** (“SEL”) and set the value as described above. If the number of laps previously set is not to be changed, confirm by pressing the **key B** (“SEL”) until the lap number display disappears.



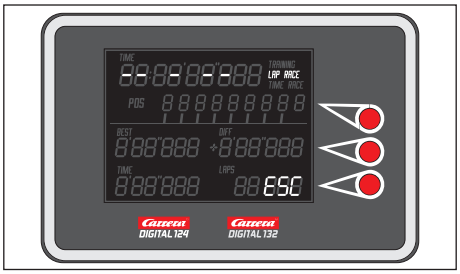
Once you have set the number of laps, you must next specify the mode for the end of the race. Use the respective key to select either “F1” or “SLOT”.



F1 mode
After the leading car has completed the prescribed number of laps, for the remaining cars only the current lap will be registered.

Slot mode
All cars must complete the prescribed number of laps before the race is finished.

Once the mode is selected the display switches over to “Ready” mode and waits for the start signal.



Press once on the start key on the Control Unit and place the vehicles on the connecting track section. Then press the start key once again. The starting sequence is initiated, and the time on the Lap Counter starts to run.

During and after a lap race you can switch over to the individual cars by pressing **key A**. In the position indicator a vertical line will now be shown under the car selected. The following details will then be shown for the respective car on the display:

- fastest lap time
- time of the last lap
- distance behind the leading vehicle in time and in laps
- number of laps completed.

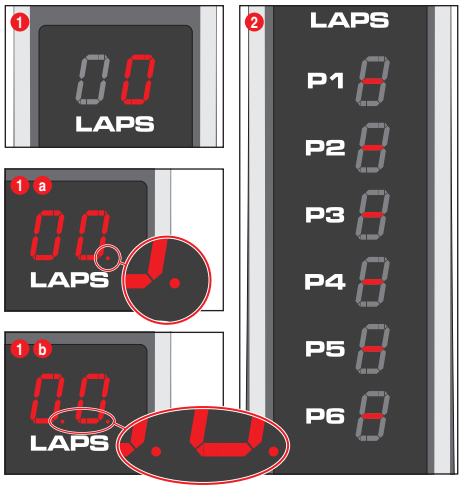
When a car has finished the race, this is shown in the corresponding position by flashing on the display. At the end of the race an acoustic signal is given and the display indicator starts to flash.

To stop a lap race which is in progress, press **key C** (“ESC”) while cars are running.

Display - lap race Position Tower

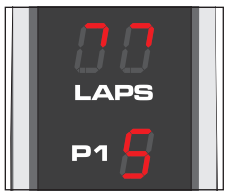
When the Lap Counter is used in conjunction with the Position Tower 30357, the number of laps set is shown in the uppermost display segment. During the race this will count down to zero, until the race is finished by the leading car.

The two-position lap indicator can show a maximum of 250 laps using the display segment. The “hundreds” positions are represented by the dots at the bottom right in the respective segment.



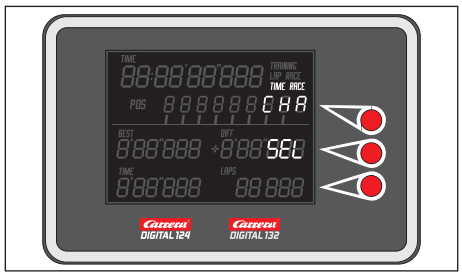
1 Two-digit LED-segment display to indicate the number of laps
1 a Display 100 laps
1 b Display 200 laps
2 One-digit LED-segment display to indicate race position of 6 cars maximum

When a number of laps in excess of 250 is set, two ticks are shown in the upper display segment. The display only starts to count down to zero when there are 250 laps left to run.

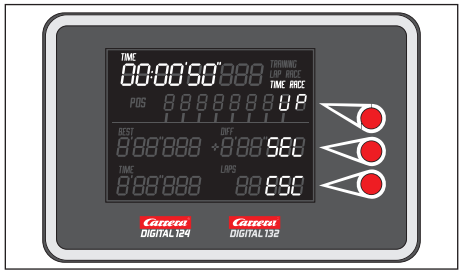


Time Racing

To set up a time race, press **key C** (“ESC”) in the main menu. The display will now switch to selection mode. The mode is changed by repeatedly pressing **key A** (“CHA”) until “TIME RACE” flashes in the display.

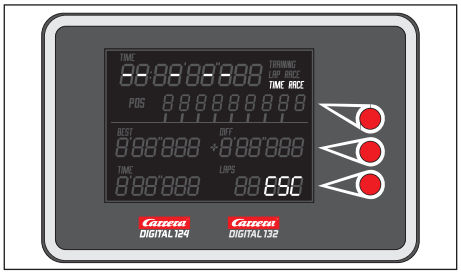


Confirm the selection by pressing **key B** (“SEL”) to go to the time input.



After this selection the seconds field will flash. Basically the seconds are selected first, then the minutes and finally the hours - the display cursor will flash in the respective field. To increase the number, press **key A** ("UP"). To move on to the next field, press **key B** ("SEL") and set the desired time as described above.
If the previously-set race time is not to be changed, confirm by repeatedly pressing the **key B** ("SEL") until the time display disappears.

Once the time is input the display switches over to "Ready" mode and waits for the start signal.



Press once on the "START" key on the Control Unit and place the vehicles on the connecting track section. Then press the start key once again. The starting sequence is initiated, and the overall time on the Lap Counter starts to count down.

During and after a time race you can switch over to the individual cars by pressing **key A**. In the position indicator a vertical line will now be shown under the car selected. The following details will then be shown for the respective car on the display:

- fastest lap time
- time of the last lap
- distance behind the leading vehicle in time and in laps
- number of laps completed.

When the overall time has elapsed, the race is over and an acoustic signal will be given and the positions of all cars will flash on the display. In the uppermost line "TIME" the overall time of the leading car will be shown.

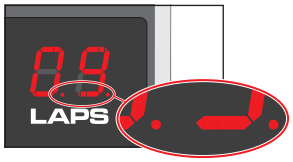
To stop a time race which is in progress, press **key C** ("ESC") once while cars are running.

Display - time race Position Tower

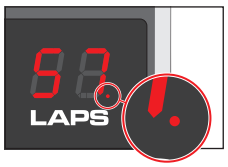
When the Lap Counter is used in conjunction with the Position Tower 30357, the time still to run is shown in the uppermost display segment. During the race this will count down to zero, until the race is finished by the leading car.

For a time race, a maximum time of 49:59'59" can be set. The hours are signalled by two dots in the display segment. When the hours have elapsed the minutes remaining are shown by the dot in the right-hand display segment. At the start of the final minute of the race, the display starts to count down to zero in seconds without a dot.

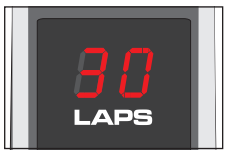
Hour indicator



Minute indicator

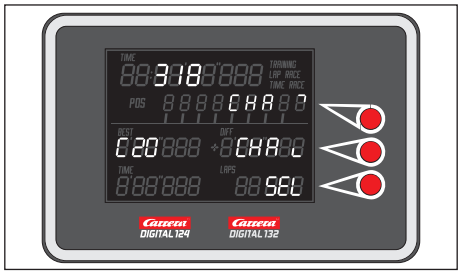


Second indicator

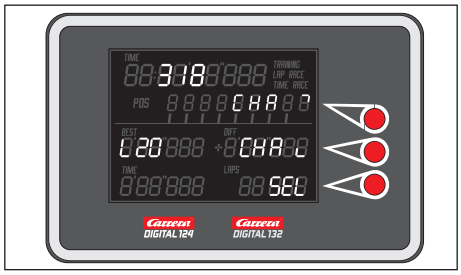


Display settings

To improve legibility, the **contrast** of the display can be adjusted in 20 steps. For this, switch off the Control Unit. Now, while switching on the Control Unit, hold **key A** down until the indicator display changes to match the corresponding illustration. The uppermost line then shows the respective software version.
The contrast of the display can be altered in max. 20 steps by using "CHA ⌝" and "CHA ⌞". To store the value selected, press **key C** ("SEL").



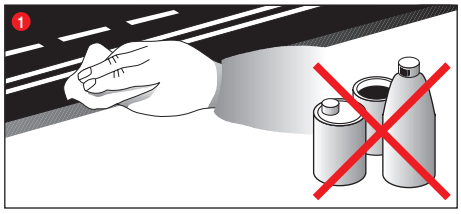
To improve legibility, the background brightness of the display can be adjusted in 20 steps. For this, switch off the Control Unit. Now, while switching on the Control Unit, hold **key C** ("ESC") down until the indicator display changes to match the corresponding illustration. The uppermost line then shows the respective software version.
The background brightness of the display can be altered in max. 20 steps by using "CHA ⌝" and "CHA ⌞". To store the value selected, press **key C** ("SEL").



Reset function

To reset all Lap Counter settings, while switching on the Control Unit, hold down **key B** of the Lap Counter. Hold the key down until the training display reappears. All data will then be reset to the factory settings. (see description)

Maintenance and care



To ensure a proper operation of the motor-racing circuit, all racetrack components should be regularly cleaned. Pull the plug prior to cleaning.

1 **Racetrack:** Keep the track surface and track slots clean with a dry cloth. Do not use any solvents or chemicals for cleaning. When it is not in use, store the racetrack in a clean and dust-protected location, preferably in the original cardboard box.

Troubleshooting Driving tips

Troubleshooting:
In case of any malfunctions, please check the following:
• Has the connection to the power supply been established correctly?
• Have transformer and speed controllers been connected correctly?
• Are the track connections faultless?
• Are the racetrack and track slots clean and free of any foreign objects?
• Are the sliding contacts in order and do they make contact with the track slot?
• Are the cars correctly coded to the according speed controller?
• The track's current feed will be switched off automatically for 5 seconds, if there is an electrical short circuit: this will be notified by audible and visual signals.
• Are the cars placed on the track in running direction? In case of non-functioning push the running direction switch which is on the car´s bottom.

Note:
During operation small car parts as spoilers or mirrors may get off or brake due to being original detailed parts of the car model. To avoid this it is possible to remove them before operation.

Driving technique:
• You can drive fast along the straight track but you should brake before the curve and then accelerate again when coming out of the curve.
• Do not fasten or block the vehicles when the motor is running: overheating or damage to the motor could result otherwise.

Note: When using track systems which are not manufactured by Carrera the existing guide keel has to be replaced by the special guide keel (#85309). While using the Carrera crossing (#20587) or high banked curve 1/30° (#20574) slight driving noise might occur which is due to the full-scale genuineness and does not affect flawless operation.

All Carrera spare parts are available in the webshop:
carrera-toys.com
Delivery exclusively to Germany, Austria, Netherlands, Belgium and Luxembourg.

Technical specifications

GB **Output voltage: Toy transformer**

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Electricity modes:
1.) Operating mode = cars are operated via speed controllers
2.) Idle mode = speed controllers not activated, no game
3.) Stand-by mode = after approx. 20 minutes idle mode the connecting section switches to stand-by mode. LED flashes at long intervals. **CURRENT CONSUMPTION < 1 watt / 1w**
By operating the speed controller the stand-by mode is finished, the racetrack returns to idle-mode again.
4.) Off-state = power supply unit disconnected from mains supply

This device is marked by "selective sort throught" symbol related to sort through domestic, electric and electronic, waste. This means the product must be treated by a specialized "sorting/collecting" system in accordance with European directive 2002/96/CE, to reduce the impact upon environment. For more precise information, please contact your local administration. Electronical product which are not going through special collecting, are potentially dangerous for environment and human health, because of dangerous substance.

USA **Output voltage: Toy transformer**

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Electricity modes:
1.) Operating mode = cars are operated via speed controllers
2.) Idle mode = speed controllers not activated, no game
3.) Stand-by mode = after approx. 20 minutes idle mode the connecting section switches to stand-by mode. LED flashes at long intervals. **CURRENT CONSUMPTION < 1 watt / 1w**
By operating the speed controller the stand-by mode is finished, the racetrack returns to idle-mode again.
4.) Off-state = power supply unit disconnected from mains supply

Conforms to the safety requirements of ASTM F963.

F

Table des matières

Instructions de sécurité 10
Important 10
Contenu 10
Description 10
Fonctions 10
Raccord 10
Installer le Lap Counter 10
Vue d'ensemble sur l'écran 10
Préparation pour le départ 11
Faux départ 11
Mode d'entraînement 11
Course de tours de circuits 11
Affichage des courses Tour des positions 11
Course contre la montre 11
Affichage de la course par tour Tour des positions 12
Réglages de l'écran 12
Fonction Reset 12
Maintenance et entretien 12
Élimination des défauts/mode de conduite 12
Caractéristiques techniques 12

Bienvenue

Soyez les bienvenus au sein de l'équipe Carrera!
Le mode d'emploi contient des informations importantes sur le montage et la manipulation de votre Lap Counter électronique Carrera DIGITAL 124/132. Veuillez le lire attentivement et le conserver ensuite précieusement. Si vous souhaitez poser des questions, adressez-vous à notre distributeur ou visitez nos sites Internet :
carrera-toys.com · carreraclub.com

Veuillez vérifier si la livraison est complè-te et s'il y a d'éventuelles détériorations dues au transport. L'emballage contient des informations importantes et doit également être conservé.

Veuillez tenir compte du fait que le Lap Counter électronique n'est fonctionnel qu'en liaison avec la Control Unit 30352 Carrera DIGITAL 124/132. Le Lap Counter peut être utilisé pour les véhicules Carrera DIGITAL 124/132.

Si vous avez besoin d'informations concernant la manipulation de la Control Unit 30352 Carrera DIGITAL 124/132, veuillez consulter le mode d'emploi de la Control Unit.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec votre nouvel Lap Counter électronique Carrera DIGITAL 124/132.

Instructions de sécurité

• **AVERTISSEMENT!** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'asphyxie, de petits éléments pouvant être ingérés. Attention : risque de coincement fonctionnel.

• Il faut vérifier régulièrement si le circuit et les voitures présentent des dommages sur les câbles, les prises et les boîtiers! Remplacer les pièces défectueuses.

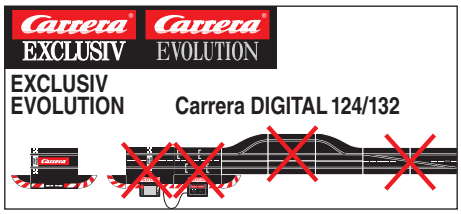
• Le circuit de course n'est pas approprié à l'emploi à l'air libre ou dans des pièces humides! Éloigner des liquides.

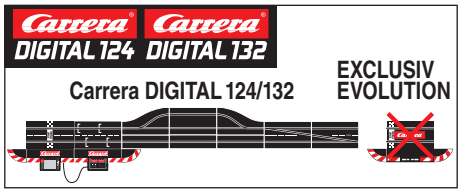
• Ne poser aucune pièce métallique sur le circuit pour éviter les courts-circuits. Ne pas poser le circuit à proximité immédiate d'objets fragiles, car les voitures qui seraient projetées hors de la piste, pourraient causer des dégâts.

• Avant de nettoyer, retirer la fiche de courant! Pour le nettoyage, utiliser un torchon humide, pas de solvant ou de produits chimiques! Si le circuit n'est pas utilisé, conserver le circuit en le protégeant de la poussière et de l'humidité, de préférence dans son carton original.

• Ne pas faire de courses de voitures à hauteur du visage ou des yeux, car il y a risque de blessures en cas de projection des voitures hors du circuit.

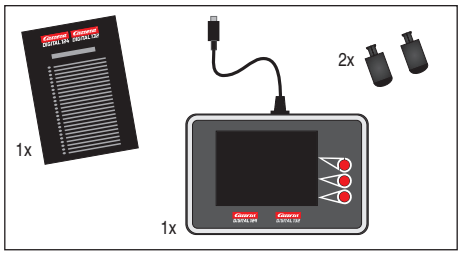
Important





N'oubliez pas que les modèles Exclusiv/Evolution (système analogique) et Carrera DIGITAL 124/132 (système numérique) constituent deux systèmes distincts entièrement autonomes. Nous vous recommandons expressément de séparer les deux systèmes lors de l'assemblage du circuit. En d'autres termes, un rail de contact du modèle Exclusiv/Evolution ne doit jamais se trouver avec le rail de contact du modèle Carrera DIGITAL 124/132, Black Box comprise) sur un même circuit. Et ce même si seul l'un des deux rails de contact (le rail de contact Exclusiv/Evolution ou le rail de contact Carrera DIGITAL 124/132, Black Box comprise) est raccordé à l'alimentation électrique. En outre, aucun des autres composants du modèle Carrera DIGITAL 124/132 (aiguillages, compte-tours électronique, pit stop) ne doit non plus être inséré dans un circuit Exclusiv/Evolution, c'est-à-dire fonctionner en analogique. Le non-respect des mesures de sécurité cidessus peut entraîner une destruction des composants Carrera DIGITAL 124/132, auquel cas toute prétention à une prestation de garantie est exclue.

Contenu



1 Lap Counter cordon d'alimentation inclus
2 Pieds
1 Mode d'emploi

Veuillez vérifier si la livraison est complè-te et s'il y a d'éventuelles détériorations dues au transport. L'emballage contient des informations importantes et doit également être conservé.

Description

Le Lap Counter 30355 ne peut être utilisé qu'avec la Control Unit 30352 et permet de compter les tours et de chronométrer le temps pour jusqu'à 8 véhicules, dont 6 peuvent être pilotés activement. En plus l'Autonomous Car et le Pace Car peuvent être affichés.

Remarque : Si plusieurs Autonomous Cars roulent en même temps, ils seront comptés ensemble sur la Position 7 et tous les Pace Cars ensemble sur la Position 8.

À l'emploi du Pit Lane 30356, un comptage de tours ou un chronométrage du temps peut aussi se faire dans le Pit Lane. Pour de plus amples informations à ce propos, cf. aussi le mode d'emploi de la Control Unit 30352.

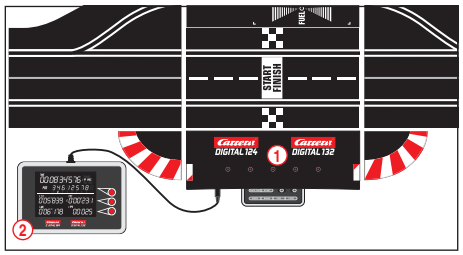
Réglages d'usine :
- Course de tours de circuits = 50
- Course contre la montre = 5 minutes
- Contraste = 20
- Luminosité = 20

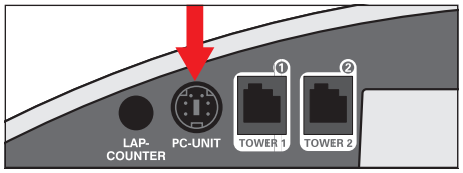
Fonctions

- Mode d'entraînement
- Course en tours max. 9999
- Course contre la montre max. 49:59'59"
- Mode F1 ou Slot au choix pour la fin de la course
- Affichage des positions sur l'écran

Le Lap Counter dispose d'une fonction Mémoire. Dès que les valeurs du réglage en usine sont modifiées, les valeurs modifiées sont conservées jusqu'à ce qu'elles soient à nouveau paramétrées.

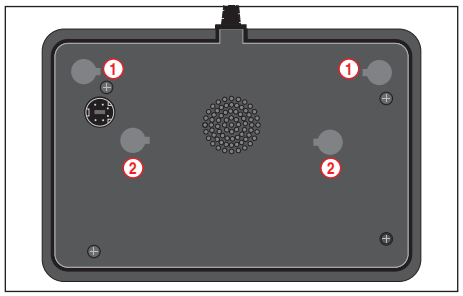
Raccord





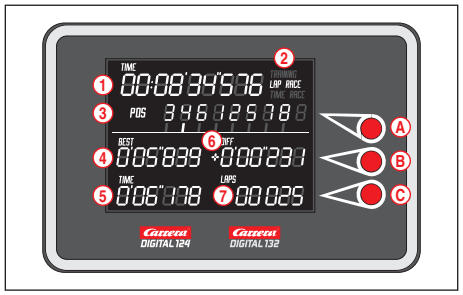
Aucun rail spécial n'est nécessaire pour le Lap Counter (2). L'appareil est relié directement à la douille de raccord „PC UNIT" de la Control Unit (1) et il est immédiatement prêt à l'emploi.

Installer le Lap Counter



Les logements des pieds se trouvent à l'arrière du boîtier. Selon l'inclinaison souhaitée, les pieds peuvent être enfichés dans la Position (1) ou (2). Pour le montage des pieds, les enficher complètement dans les logements jusqu'à ce qu'ils s'enclenchent. Retirer les pieds du logement pour le démontage.

Vue d'ensemble sur l'écran



(1) Affichage du temps complet
(2) Mode de la course
(3) Affichage de la position
(4) Meilleurs temps de tour
(5) Dernier temps de tour
(6) Retard par rapport à celui qui est en tête
(7) Nombre de tours parcourus
(A) - (C) Touches de commande

Préparation pour le départ

Avant d'utiliser le Lap Counter, il faut coder tous les véhicules. Pour le codage des différents véhicules, cf. le mode d'emploi de la Control Unit.

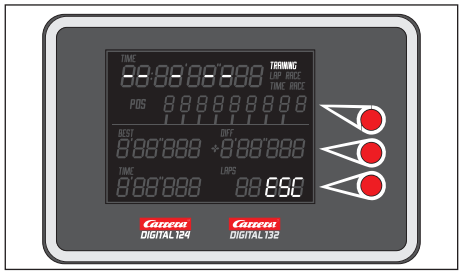
Faux départ

Si pendant la phase du feu de départ, le régulateur manuel d'un véhicule est actionné, ceci est considéré comme faux départ. Le véhicule qui a causé le faux départ, démarre brièvement et la DEL du véhicule /régulateur manuel en question clignote. La course ou l'entraînement ne sera pas ouvert et il faut prendre un nouveau départ.

Mode d'entraînement

Le mode d'entraînement sert à l'entraînement et au placement du départ dans la course et peut être lancé sans réglage des tours ou du temps. Pour le réglage du mode d'entraînement, veuillez procéder de la manière suivante :

1. Branchez la Control Unit (commutateur ON-OFF).
2. La DEL du milieu de la Control Unit s'allume en mode permanent après 1 seconde env. et un bref signal acoustique retentit.
3. 3. Le Lap Counter électronique Carrera DIGITAL 124/132 se branche automatiquement en mode d'entraînement.



4. Appuyez une fois sur le bouton de départ de la Control Unit – toutes les DEL s'allument en permanence.
5. Placez le/les véhicule/s codé/s au préalable sur le rail de raccord.
6. Appuyez ensuite à nouveau sur le bouton de départ – la séquence de départ est déclenchée, les DEL s'allument et des signaux acoustiques retentissent.
7. La course d'entraînement commence après l'écoulement de la séquence de départ et le temps intégral („TIME“) commence à compter.

Pendant et après un entraînement, il est possible de connecter vers les différents véhicules via la touche A. Alors un trait vertical est affiché dans l'affichage des positions sous le véhicule choisi. Pour le véhicule correspondant, les données suivantes sont affichées sur l'écran :

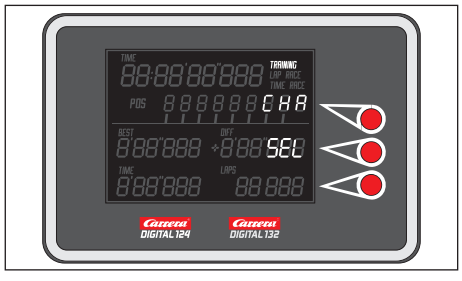
- Meilleur temps de tour
- Dernier temps de tour
- Retard par rapport au véhicule en tête en tant que retard de temps ou retard de tour
- Nombre de tours parcourus

Pour mettre fin à la course d'entraînement, appuyez pendant la course une fois sur la **touche C** („ESC“). Pour retourner au menu principal, il faut appuyer encore une fois sur la **touche C** („ESC“).

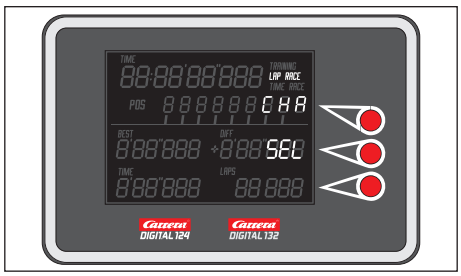
Remarque :
Après la fin du mode d'entraînement, toutes les données sont perdues. Certains temps de tour dépassant 09:59:999 ne peuvent pas être affichés sur l'écran.

Course de tours de circuits

Pour configurer une course de tours de circuits, appuyez dans le menu principal la **touche C** („ESC“). L'affichage change à présent dans le mode choisi.

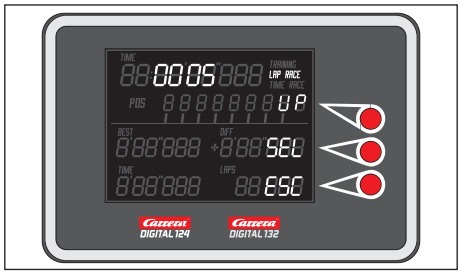


Le mot „TRAINING“ clignote et les lettres „CHA“ pour Change (changer) et „SEL“ pour Select (choisir) sont affichés sur l'écran. Via la **touche A** („CHA“), le mode change jusqu'à ce que „LAP RACE“ clignote.

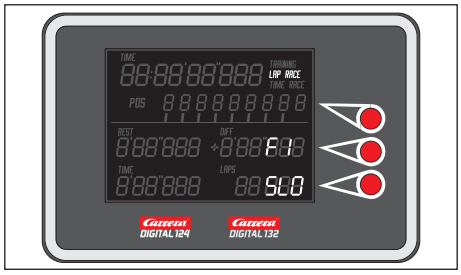


Via la **touche B** („SEL“), le choix est confirmé et on accède à la prochaine entrée.

Au cours d'une prochaine étape, le nombre de tours sera fixé. Par principe, il faut d'abord faire le réglage de la 1ère position, ensuite de la 10e position et de la 100e position, et finalement de la 1000e position (le chiffre correspondant clignote sur l'écran). En appuyant sur la **touche A** („UP“), vous augmentez le chiffre. Pour passer à la position suivante, appuyez sur la **touche B** („SEL“) et réglez la valeur comme décrit. Si le nombre de tours préréglé ne doit pas être modifié, confirmez ceci en appuyant sur la **touche B** („SEL“) jusqu'à ce que l'affichage des tours disparaisse.



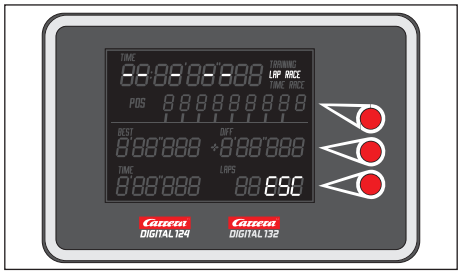
Après l'entrée des tours, il faut fixer ensuite le mode pour la fin de la course. Via les touches correspondantes, on peut choisir entre „F1“ ou „SLOT“.



Mode F1 :
Après que le véhicule en tête a achevé les tours de consigne, seuls les tours actuels seront mesurés pour les véhicules suivants.

Mode Slot :
Tous les véhicules doivent faire l'ensemble des tours de consigne jusqu'à la fin de la course.

Après le choix du mode, l'affichage commute sur le mode de disponibilité et attend le signal de départ.



Appuyez une fois sur la touche „START“ sur la Control Unit et placez les véhicules sur le rail de raccord. Appuyez ensuite à nouveau sur la touche de départ. La séquence de départ s'écoule et le temps commence à courir sur le Lap Counter.

Pendant et après une course de tours de circuits, il est possible de connecter vers les différents véhicules via la **touche A**. Alors un trait vertical est affiché dans l'affichage des positions sous le véhicule choisi. Pour le véhicule correspondant, les données suivantes sont affichées sur l'écran :

- Meilleur temps de tour
- Dernier temps de tour
- Retard par rapport au véhicule en tête en tant que retard de temps ou retard de tour
- Nombre de tours parcourus

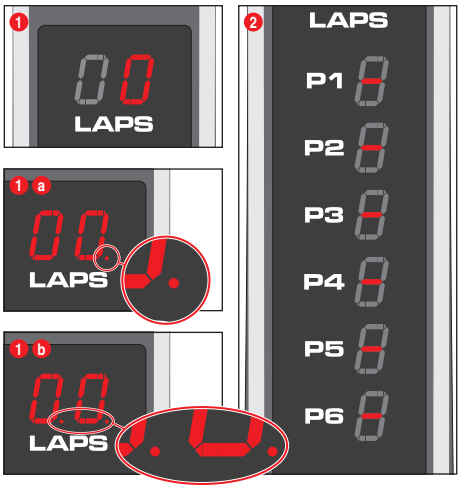
Si un véhicule a achevé la course, ceci est affiché sur la position correspondante par un clignotement sur l'écran. À la fin de la course, un signal acoustique retentit et l'affichage sur l'écran commence à clignoter.

Pour interrompre une course de tours de circuits en cours, appuyez pendant la course une fois sur la **touche C** („ESC“).

Affichage des courses Tour des positions

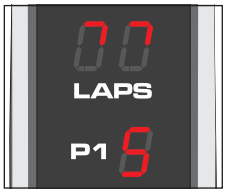
Si le Lap Counter est utilisé en liaison avec la Position Tower 30357, le nombre de tours réglé est affiché dans l'affichage par segment du haut. Pendant la course, ce nombre compte à rebours sur le zéro jusqu'à ce que le véhicule de tête mette fin à la course.

L'affichage de tours à deux chiffres peut afficher au maximum 250 tours via l'affichage par segment. Les chiffres des centaines sont représentés ici par les points en bas à droite dans le segment correspondant.



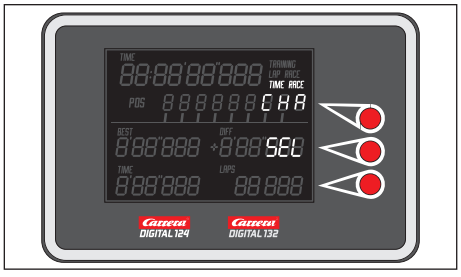
1 Indicador LED segmentado de 2 dígitos para mostrar el número de vueltas
1a Indicación 100 vueltas
1b Indicación 200 vueltas
2 Respectivamente un indicador LED segmentado de 1 dígito para mostrar la posición en carrera de un máximo de 6 vehículos

Pour un nombre de tours réglé supérieur à 250, deux crochets sont affichés dans l'affichage par segment du haut. L'affichage ne compte à rebours vers le zéro qu'à partir de 250 tours encore à parcourir.

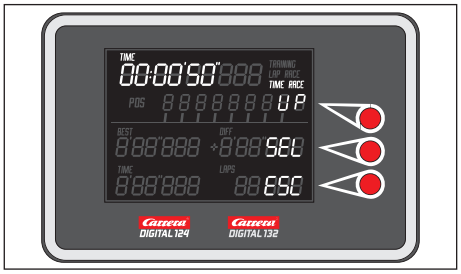


Course contre la montre

Pour configurer une course contre la montre, appuyez dans le menu principal la **touche C** („ESC“). L'affichage change à présent dans le mode choisi. Appuyez sur la **touche A** („CHA“) jusqu'à ce que le mot „TIME RACE“ clignote dans l'affichage.

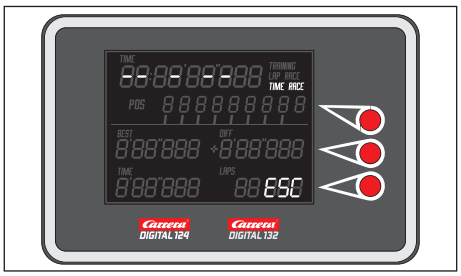


Confirmez le choix en appuyant sur la **touche B** („SEL“) pour accéder à l'entrée du temps.



Après le choix, la position des secondes clignote. Par principe, le réglage des secondes a lieu en premier, puis celui des minutes et enfin celui des heures (le curseur de l'écran clignote à la position correspondante). En appuyant sur la **touche A** („UP“), vous augmentez le chiffre. Pour passer à la position suivante, appuyez sur la **touche B** („SEL“) et réglez le temps choisi comme décrit.
Si la durée de la course préréglée ne doit pas être modifiée, confirmez ceci en appuyant à plusieurs reprises sur la **touche B** („SEL“) jusqu'à ce que l'affichage du temps disparaît.

Après l'entrée du temps, l'affichage commute sur le mode de disponibilité et attend le signal de départ.



Appuyez une fois sur la touche „START“ sur la Control Unit et placez les véhicules sur le rail de raccord. Appuyez ensuite à nouveau sur la touche de départ. La séquence de départ s'écoule et le temps commence à courir à rebours sur le Lap Counter.

Pendant et après une course contre la montre, il est possible de connecter vers les différents véhicules via la **touche A**. Alors un trait vertical est affiché dans l'affichage des positions sous le véhicule choisi. Pour le véhicule correspondant, les données suivantes sont affichées sur l'écran :

- Meilleur temps de tour
- Dernier temps de tour
- Retard par rapport au véhicule en tête en tant que retard de temps ou retard de tour
- Nombre de tours parcourus

Lorsque le temps total est passé, le course est achevée, un signal acoustique retentit et les positions de tous les véhicules clignotent sur l'écran. Dans la ligne supérieure „TIME“, le temps total du véhicule de tête est alors affiché.

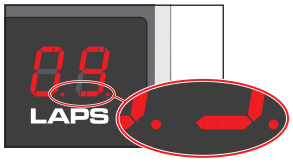
Pour interrompre une course contre la montre en cours, appuyez pendant la course une fois sur la **touche C** („ESC“).

Affichage de la course par tour Tour des positions

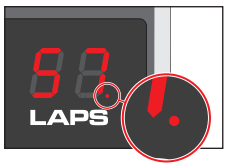
Si le Lap Counter est utilisé en liaison avec la Position Tower 30357, le temps à parcourir sera affiché dans le segment du haut. Pendant la course, ce temps compte à rebours sur le zéro jusqu'à ce que la course soit achevée.

Pour une course contre la montre, le temps maximum qui peut être réglé, est de 49:59'59''. Ici les heures sont signalées par deux points dans l'affichage par segment. Après expiration des heures, les minutes encore restantes seront représentées par le point dans l'affichage par segment de droite. Lorsque la dernière minute de la course a commencé, l'affichage compte à rebours seconde après seconde sans point jusqu'à zéro.

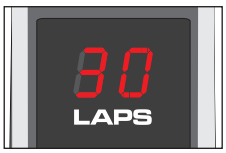
Affichage des heures



Affichage des minutes

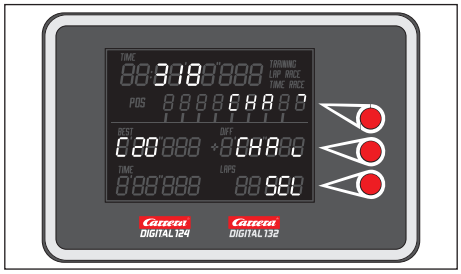


Affichage des secondes

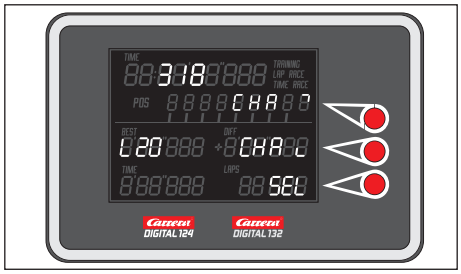


Réglages de l'écran

Pour adapter la lisibilité, le **contraste** de l'écran peut être réglé sur 20 niveaux. Pour ce, débrancher la Control Unit. Maintenir la **touche A** enfoncée pendant le branchement de la Control Unit jusqu'à ce que l'affichage sur l'écran se modifie selon la figure. La ligne supérieure indique la version du logiciel correspondante.
Il est possible de modifier l'intensité du contraste (max. 20) de l'écran avec „CHA⌝“ et „CHA⌞„. Pour reprendre la valeur choisie, appuyez sur la **touche C** („SEL“).



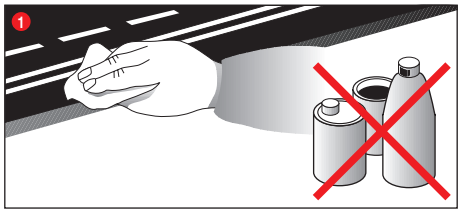
Pour adapter la lisibilité, la luminosité de l'éclairage de fond peut être réglée sur 20 niveaux. Pour ce, débrancher la Control Unit. Maintenir la touche C („ESC“) enfoncée pendant le branchement de la Control Unit jusqu'à ce que l'affichage sur l'écran se modifie selon la figure. La ligne supérieure indique la version du logiciel correspondante.
Il est possible de modifier la luminosité (max. 20) de l'éclairage de fond avec „CHA⌝“ et „CHA⌞„. Pour reprendre la valeur choisie, appuyez sur la touche C („SEL“).



Fonction Reset

Pour remettre à zéro tous les réglages du Lap Counter, maintenez enfoncée la **touche B** sur le Lap Counter pendant le branchement de la Control Unit. Maintenez la touche enfoncée jusqu'à ce que l'affichage d'entraînement réapparaisse. Toutes les données seront remises à zéro sur le réglage d'usine. (Voir la description)

Maintenance et entretien



Afin de garantir le parfait fonctionnement du circuit de course, il faut nettoyer régulièrement toutes les pièces du circuit. Avant de nettoyer, retirer la fiche de courant.

❶ **Circuit de course:** Nettoyer la surface de la voie et les ornières avec un torchon sec. Ne pas utiliser de solvant ou de produits chimiques pour le nettoyage. Si le circuit n'est pas utilisé, ranger le circuit en le protégeant de la poussière et de l'humidité, de préférence dans son car-ton original.

Élimination des défauts mode de conduite

Élimination des défauts:
En cas de pannes, veuillez vérifier les fonctions suivantes:
• Les raccords électriques sont-ils corrects?
• Le transformateur et la commande manuelle sont-ils correctement raccordés?
• Les jonctions des voies sont-elles en parfait état?
• La piste et les ornières sont-elles propres et sans corps étrangers?
• Les tresses sont-elles en bon état et sont-elles contact avec l'ornière?
• Les voitures sont-elles correctement codées sur le régulateur manuel correspondant ?
• En cas de court-circuit électrique, l'alimentation en courant du circuit sera automatiquement déconnectée durant 5 secondes, ce qui sera signalé par des signaux acoustiques et optiques.
• Les voitures sont-elles placées dans le sens de course du circuit ? Si l'inverseur du sens de course ne fonctionne pas, commuter le sens de course au-dessous de la voiture.

Remarque:
En mode de jeu, des petits éléments de la voiture, comme le becquet ou le rétroviseur qui doivent être reproduits comme tels pour rester fidèles aux originaux, risquent de se détacher voire de se briser. Pour éviter ces désagréments, vous avez la possibilité de les protéger en les enlevant avant d'activer le mode de jeu.

Mode de conduite:
• Adopter une allure rapide sur les droites, freiner avant les virages et accélérer à nouveau à la sortie du virage.
• Ne jamais retenir ou bloquer les véhicules tant que le moteur est en marche en prévention d'une éventuelle surchauffe ou d'endommagements du moteur.

Remarque: Si vous utilisez des systèmes de rails qui n'ont pas été fabriqués par Carrera, il faut remplacer la quille de guidage existant déjà par la quille de guidage spéciale (#85309). De légers bruits de route lors de l'emploi du Passage Carrera (#20587) ou du virage relevé 1/30° (#20574) sont dus à l'originalité de l'échelle et ne portent pas préjudice à la qualité du jeu.

Toutes les pièces de rechange Carrera sont disponibles dans notre boutique en ligne:
carrera-toys.com
Livraison exclusivement en Allemagne, en Autriche, aux Pays-Bas, en Belgique et au Luxembourg.

Caractéristiques techniques

Tension de sortie · Transformateur pour jouet

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Modes de courant
1.) Mode Jeu = Les véhicules sont actionnés par le régulateur manuel
2.) Mode Pause = Les régulateurs manuels ne sont pas actionnés, pas de jeu
3.) Mode Veille = Après 20 minutes env. de pause, le rail de raccordement commute au mode Veille.
La DEL du milieu clignote à intervalles longs.
CONSOMMATION DE COURANT < 1 watt / 1W
L'actionnement du régulateur manuel met fin au mode Veille, le circuit se met à nouveau en mode Pause.
4.) État à l'arrêt = Adaptateur secteur séparé du réseau

Cet appareil est marqué du symbole du tri sélectif relatif aux déchets d'équipe-ments électriques et électroniques (WEEE). Cela signifie que ce produit doit être pris en charge par un système de collecte sélectif conformément à la directive européenne 2002/96/CE afin de pouvoir soit être recyclé soit démantelé afin de réduire tout impact sur l'environnement.

Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter votre administration locale ou régionale.

Les produits électroniques n'ayant pas fait l'objet d'un tri sélectif sont potentielle-ment dangereux pour l'environnement et la santé humaine en raison de la présence de substances dangereuses.

Contenido

Advertencias de seguridad 13
Aviso importante 13
Contenido de la caja 13
Descripción 13
Funciones 13
Conexión 13
Colocación del cuentavueltas 13
Pantalla sinóptica 13
Preparación de la salida 14
Salida nula 14
Modo de entrenamiento 14
Carrera de vueltas 14
Indicador de carrera de vueltas Position Tower 14
Carrera de tiempo 14
Indicador de carrera de tiempo Position Tower 15
Ajustes de pantalla 15
Función Reset 15
Mantenimiento 15
Solución de fallos/Consejos sobre la conducción 15
Datos técnicos 15

¡Bienvenido!

¡Bienvenido al equipo Carrera!
Las instrucciones de servicio contienen información importante para el montaje y el manejo de su cuentavueltas electrónico Carrera DIGITAL 124/132. Lea las instrucciones atentamente y guárdelas para consultas posteriores. En caso de tener alguna duda, diríjase al departamento de ventas o visite nuestras páginas web:
carrera-toys.com · carreraclub.com

Verifique el contenido de la caja y asegúrese de que el producto no tenga desperfectos debidos al transporte. Le recomendamos guardar la caja, porque contiene información importante.

Tenga en cuenta que el cuentavueltas electrónico sólo funciona en conexión con la Control Unit 30352 Carrera DIGITAL 124/132. El cuentavueltas puede usarse para vehículos Carrera DIGITAL 124/132.

Si necesitase información relativa al manejo de la Control Unit 30352 Carrera DIGITAL 124/132, consulte el manual de la misma.

Le deseamos que disfrute con su nuevo cuentavueltas electrónico Carrera DIGITAL 124/132.

Advertencias de seguridad

• **¡ADVERTENCIA!** No adecuado para niños menores de 36 meses. Peligro de asfixia por piezas pequeñas que pueden tragarse. Atención: peligro de pillarse los dedos debido a la función.

• Asegúrese con regularidad de que el circuito y los vehículos no muestran desperfecto alguno en las conexiones, los enchufes o las cajas!

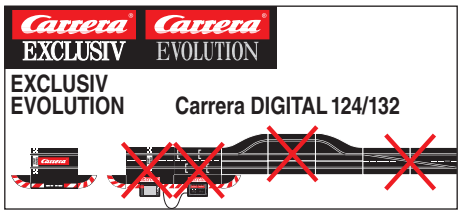
• El circuito de carreras no está apto para su uso al aire libre ni en espacios húmedos! Manténgalo alejado de cualquier líquido.

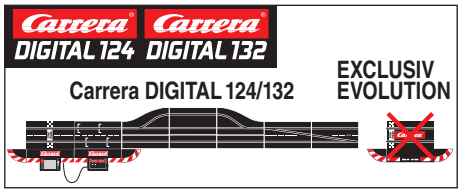
• No coloque piezas de metal encima de las vías, con el fin de evitar un cortocircuito en el sistema eléctrico. No coloque el circuito de carreras cerca de objetos frágiles, porque los vehículos, que salen lanzados de las pistas, podrían estropearlos.

• Saque el enchufe de la toma de corriente, antes de limpiar el circuito! Utilice un trapo húmedo sin disolventes ni productos químicos. Si no utiliza el circuito, guárdelo en un lugar seco y libre de polvo, preferentemente en su caja original.

• No utilizar la pista de carreras a nivel de la cara o de los ojos ya que existe peligro de lastimarse por coches expulsados.

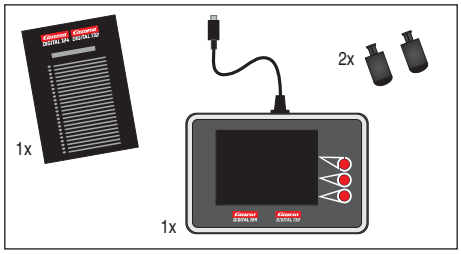
Aviso importante





Tenga en cuenta que Exclusiv/Evolution (sistema analógico) y Carrera DIGITAL 124/132 (sistema digital) son dos sistemas separados y completamente independientes. Advertimos expresamente que ambos sistemas deben separarse al montar la pista. Es decir que no debe haber carril de conexión de Exclusiv/Evolution con carril de conexión incl. Black Box de Carrera DIGITAL 124/132 en un solo trayecto. Ni siquiera, si sólo uno de los dos carriles de conexión (carril de conexión Exclusiv/Evolution o carril de conexión Carrera DIGITAL 124/132 incl. Black Box) estuviera conectado a la red de corriente. Los demás componentes de Carrera DIGITAL 124/132 (agujas de cambio, cuentavueltas electrónico, pit stop) tampoco deben ser montados en una pista del tipo Exclusiv/Evolution, es decir analógica. Si no se respetan estas advertencias puede ser que los componentes Carrera DIGITAL 124/132 sean destruidos, en cuyo caso ya no podrá reclamarse derecho de garantía alguno.

Contenido de la caja



1 Cuentavueltas incl. cable conector
2 Pies
1 Instrucciones de servicio

Verifique el contenido de la caja y asegúrese de que el producto no tenga desperfectos debidos al transporte. Le recomendamos guardar la caja, porque contiene información importante.

Descripción

El cuentavueltas 30355 debe usarse siempre con la Control Unit 30352, y permite contar vueltas y cronometrar hasta 8 vehículos, de los cuales 6 pueden estar controlados activamente. Además pueden indicarse Autonomous Car y Pace Car.

Indicación: Si hay al mismo tiempo varios Autonomous Cars, se les cuenta juntos en la posición 7, y los Pace Cars juntos en la posición 8.

Si se usa la Pit Lane 30356, también pueden contarse las vueltas y cronometrarse allí. Para más información, ver también el manual de servicio de la Control Unit 30352.

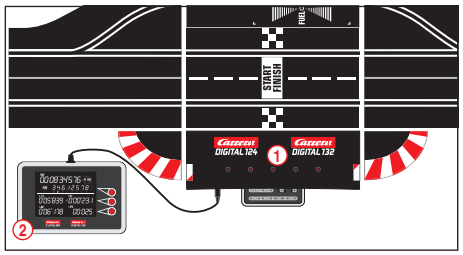
Ajustes de fábrica:
- Carrera de vueltas = 50
- Carrera de tiempo = 5 minutos
- Contraste = 20
- Luminosidad = 20

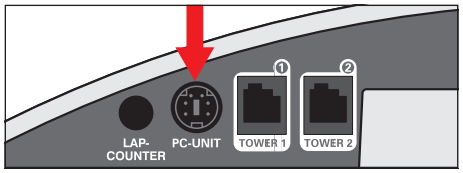
Funciones

- Modo de entrenamiento
- Carrera de vueltas máx. 9999
- Carrera de tiempo máx. 49:59'59"
- Modo F1 o Slot elegible para el final de la carrera
- Indicador de posición en pantalla

El cuentavueltas dispone de función de memoria. Si se cambian los valores de fábrica, se mantienen los valores cambiados, hasta que vuelven a ajustarse de nuevo.

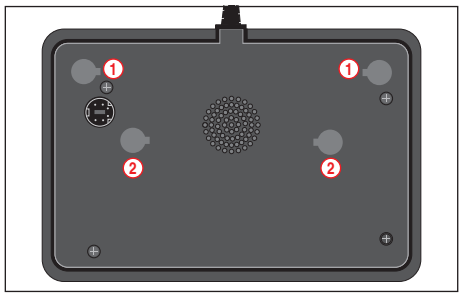
Conexión





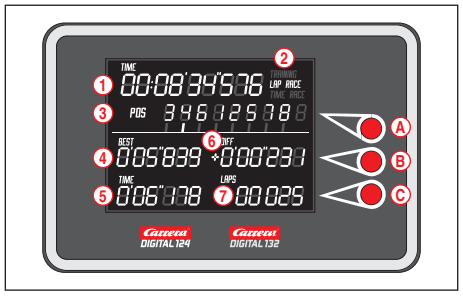
Para el cuentavueltas (2) no es necesario ningún carril especial. El aparato se une directamente al casquillo conector"PC UNIT" de la Control Unit (1) y está listo para funcionar enseguida.

Colocación del cuentavueltas



Al dorso de la carcasa se encuentran los soportes para las patas. Según la inclinación deseada, pueden colocarse las patas en la posición (1) o (2). Para montar las patas, insertarlas totalmente en los soportes, hasta que se enclaven. Para desmontar las patas, sacarlas del soporte.

Pantalla sinóptica



(1) Indicador de tiempo total
(2) Modo de carreras
(3) Indicador de posición
(4) Mejor tiempo del circuito
(5) Último tiempo del circuito
(6) Retraso respecto al líder
(7) Número de vueltas realizadas
(A) - (C) Teclas de mando

Preparación de la salida

Antes de usar el cuentavueltas, tienen que codificarse todos los vehículos. Para codificar los diferentes vehículos, ver el manual de servicio de la Control Unit.

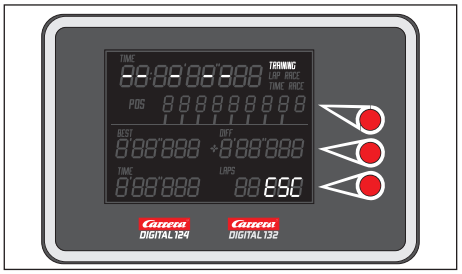
Salida nula

Si durante la fase del semáforo de inicio se acciona el regulador manual de un vehículo, ello se valorará como salida nula. El vehículo que haya ocasionado la salida nula, arranca brevemente y el LED del vehículo o del regulador manual pertinente empieza a parpadear. La carrera o el entrenamiento se interrumpe y debe volverse a empezar de nuevo.

Modo de entrenamiento

El modo de entrenamiento sirve para entrenar y para el emplazamiento inicial en las carreras, pudiéndose poner en marcha sin ajuste de vueltas ni de tiempo. Para ajustar el modo de entrenamiento, proceda como sigue:

1. Conecte la Control Unit con el interruptor.
2. El LED central de la Control Unit se ilumina al cabo de aprox. 1 segundo, y suena una breve señal acústica.
3. El cuentavueltas electrónico Carrera DIGITAL 124/132 se conecta automáticamente y pasa al modo de entrenamiento.



4. Pulse una vez el botón de arranque de la Control Unit (los LEDs se encienden).
5. Coloque el o los vehículos ya codificados sobre el carril conector.
6. Seguidamente, vuelva a pulsar el botón de arranque (se inicia la secuencia de arranque, los LEDs se iluminan y suenan señales acústicas).
7. El recorrido de entrenamiento empieza tras transcurrir la secuencia de arranque, y empieza a contar el tiempo total (“TIME”).

Durante o tras el entrenamiento puede cambiarse a los diferentes vehículos mediante **la tecla A**. Para ello se visualiza una raya vertical en el indicador de posición, debajo del vehículo elegido. Para el vehículo en cuestión se visualizan los siguientes datos en la pantalla:

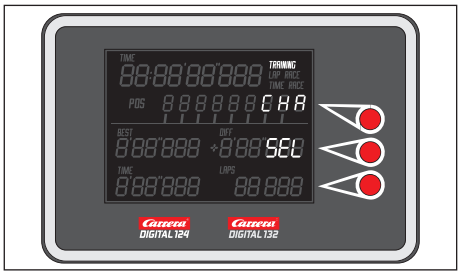
- Mejor tiempo del circuito
- Último tiempo del circuito
- Retraso respecto al vehículo líder, expresado en tiempo o en vueltas
- Número de vueltas realizadas

Para finalizar la vuelta de entrenamiento, pulse durante la marcha una vez **la tecla C** (“ESC”). Para volver al menú principal, pulse de nuevo **la tecla C** (“ESC”).

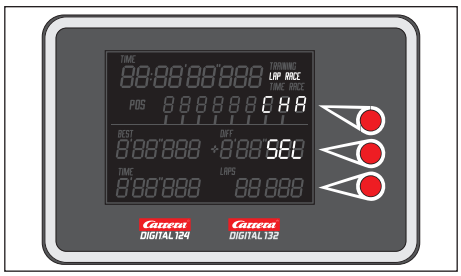
Indicación:
Tras finalizar el modo de entrenamiento, se pierden todos los datos. Los tiempos de las vueltas que duren más de 09:59:999, no pueden señalarse en pantalla.

Carrera de vueltas

Para iniciar una carrera de vueltas, pulse **la tecla C** (“ESC”) en el menú principal (la pantalla cambia ahora al modo de selección).

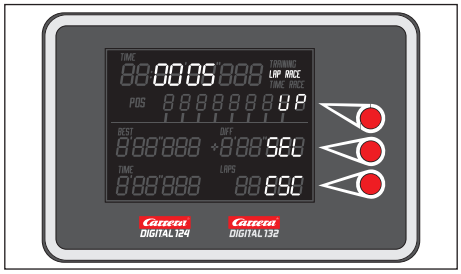


Empieza a parpadear la palabra“TRAINING”, y en la pantalla aparecen alternantemente“CHA” (cambio) y “SEL” (selección). Mediante **la tecla A** (“CHA”) se cambia el modo, hasta que parpadea “LAP RACE”.

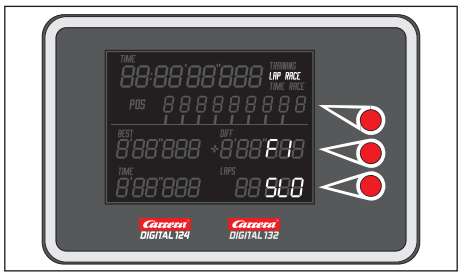


Mediante **la tecla B** (“SEL”) se confirma la selección y se llega a la siguiente casilla.

En el siguiente paso se determina el número de vueltas. En un principio, primero se ajustan las unidades, luego las decenas, las centenas y finalmente los miles (parpadea el número correspondiente en la pantalla). Pulsando **la tecla A** (“UP”) aumentará el número. Para cambiar a las siguientes posiciones, pulse **la tecla B** (“SEL”) y ajuste el valor de la forma descrita. Si no desea cambiar el número de vueltas predefinido, confírmelo, pulsando **la tecla B** (“SEL”) hasta que desaparezca el indicador de vueltas.



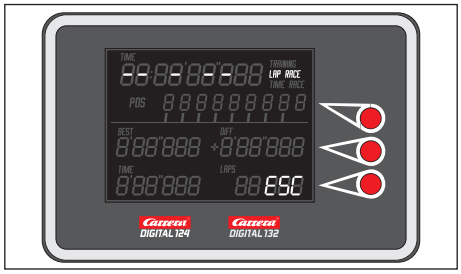
Después de haber introducido las vueltas, primero debe determinarse el modo del final de la carrera. Se puede seleccionar a través de las teclas F12 o “SLOT”.



Modo F1:
Después de que el vehículo líder haya efectuado las vueltas fijadas, de los vehículos siguientes ya sólo se mide la ronda actual.

Modo Slot:
Todos los vehículos deben terminar las rodas prefijadas para que acabe la carrera.

Después de elegir el modo operativo, la pantalla pasa a disponibilidad y queda a la espera de la señal de partida.



Pulse una vez la tecla “START” de la Control Unit y emplace los vehículos en el carril conector. Pulse después otra vez la tecla Start (empieza la secuencia de arranque y a contar el tiempo en el cuentavueltas).

Durante o tras una carrera de vueltas puede cambiarse a los diferentes vehículos mediante **la tecla A**. Para ello se visualiza una raya vertical en el indicador de posición, debajo del vehículo elegido. Para el vehículo en cuestión se visualizan los siguientes datos en la pantalla:

- Mejor tiempo del circuito
- Último tiempo del circuito
- Retraso respecto al vehículo líder, expresado en tiempo o en vueltas
- Número de vueltas realizadas

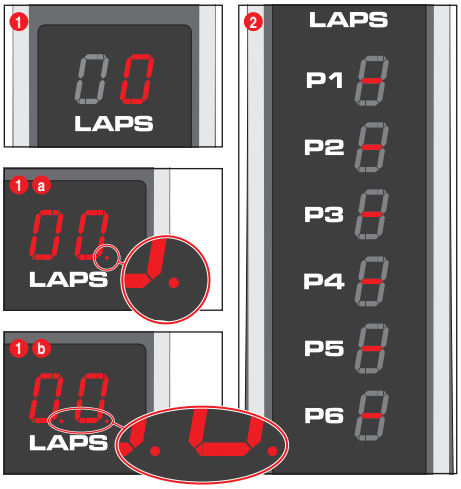
Si un vehículo termina la carrera, parpadeará en la pantalla la posición correspondiente. Al final de la carrera suena una señal audible y la pantalla empieza a parpadear.

Para interrumpir una carrera de vueltas en curso, pulse durante la marcha una vez **la tecla C** (“ESC”).

Indicador de carrera de vueltas Position Tower

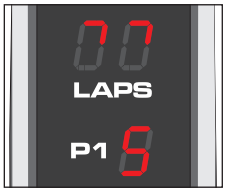
Si se usa el cuentavueltas en combinación con el Position Tower 30357, se muestra en el segmento superior de la pantalla el número de vueltas ajustado. Durante la carrera, el número va decreciendo hacia cero, hasta que el vehículo líder termina la carrera.

El indicador de vueltas de dos dígitos puede mostrar un máximo de 250 vueltas con el indicador de segmentos. Los dígitos correspondientes a las centenas son representados con los puntos que aparecen en la parte inferior derecha del respectivo segmento.



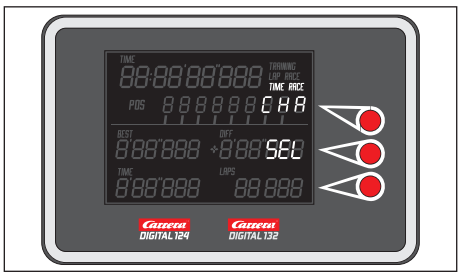
1 Indicador LED segmentado de 2 dígitos para mostrar el número de vueltas
1 a Indicación 100 vueltas
1 b Indicación 200 vueltas
2 Respectivamente un indicador LED segmentado de 1 dígito para mostrar la posición en carrera de un máximo de 6 vehículos

Si se ajusta un número de vueltas superior a 250, en el segmento superior de la pantalla aparecen dos ganchos. Sólo si hay aún 250 vueltas que realizar, la pantalla empieza con la cuenta atrás.

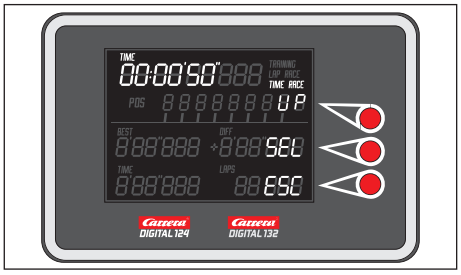


Carrera de tiempo

Para iniciar una carrera de tiempo, pulse **la tecla C** (“ESC”) en el menú principal (la pantalla cambia ahora al modo de selección). Pulse **la tecla A** (“CHA”), hasta que parpadee “TIME RACE” en pantalla.

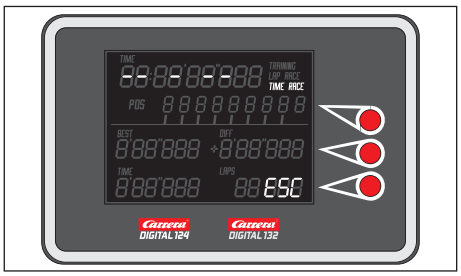


Confirme la selección, pulsando **la Taste B** (“SEL”) para llegar a la introducción de la hora.



Tras seleccionarla, parpadean los segundos. En un principio, primero se ajustan los segundos, luego los minutos y finalmente las horas (el cursor de la pantalla parpadea en el número correspondiente). Pulsando **la tecla A** (“UP”) aumentará el número. Para cambiar a las siguientes posiciones, pulse **la tecla B** (“SEL”) y ajuste el tiempo deseado de la forma descrita.
Si no desea cambiar el tiempo predefinido de la carrera, confírmelo, pulsando varias veces **la tecla B** (“SEL”) hasta que desaparezca el indicador del tiempo.

Después de introducir el tiempo, la pantalla pasa a disponibilidad y queda a la espera de la señal de partida.



Pulse una vez la tecla “START” de la Control Unit y emplace los vehículos en el carril conector. Pulse después otra vez la tecla Start (empieza la secuencia de arranque y la cuenta atrás total en el cuentavueltas).

Durante o tras una carrera de tiempo puede cambiarse a los diferentes vehículos mediante la **tecla A**. Para ello se visualiza una raya vertical en el indicador de posición, debajo del vehículo elegido. Para el vehículo en cuestión se visualizan los siguientes datos en la pantalla:

- Mejor tiempo del circuito
- Último tiempo del circuito
- Retraso respecto al vehículo líder, expresado en tiempo o en vueltas
- Número de vueltas realizadas

Después de transcurrir el tiempo total, queda finalizada la carrera, suena una señal audible y las posiciones de los vehículos empiezan a parpadear en pantalla. En la línea superior “TIME” aparece entonces el tiempo total del vehículo líder.

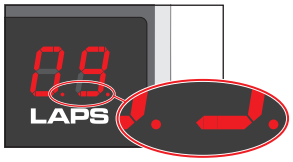
Para interrumpir una carrera de tiempo en curso, pulse durante la marcha una vez **la tecla C** (“ESC”).

Indicador de carrera de tiempo Position Tower

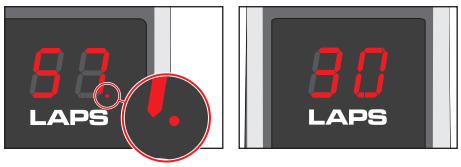
Si se usa el cuentavueltas en combinación con el Position Tower 30357, se muestra en el segmento superior de la pantalla el tiempo que queda para finalizar. Durante la carrera, el tiempo va decreciendo hacia cero, hasta que termina.

En las carreras de tiempo puede ajustarse un tiempo máximo de 49:59’59”. Las horas son señaladas mediante dos puntos en la pantalla de segmentos. Tras transcurrir las horas, los minutos restantes son representados por un punto en la pantalla derecha de segmentos. Cuando empieza el último minuto de la carrera, la pantalla efectúa una cuenta atrás en unidades de segundos y sin punto.

Indicador de horas

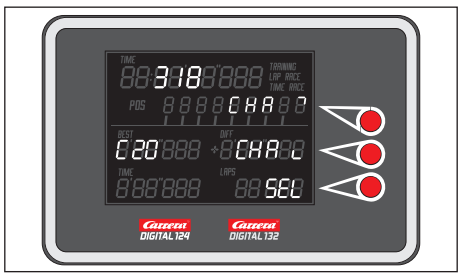


Indicador de minutos **Indicador de segundos**

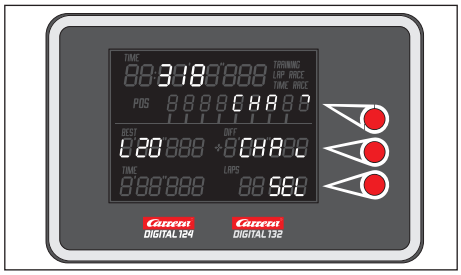


Ajustes de pantalla

Para ajustar la legibilidad, puede ajustarse el contraste de la pantalla en 20 niveles. Desconecte para ello la Control Unit. Mantenga pulsada **la tecla A** mientras conecta la Control Unit, hasta que en la pantalla aparezca lo que se ve en la figura . La línea superior muestra la versión del software correspondiente.
Con “CHA ⊤” y “CHA ⊥” puede cambiarse el contraste de la pantalla (máx. = 20). Para adoptar el valor elegido, pulse **la tecla C** (“SEL”).



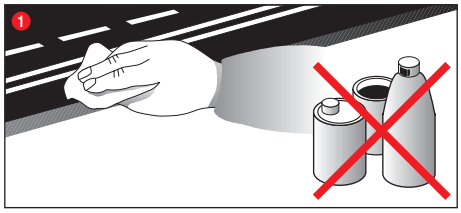
Para ajustar la legibilidad, puede ajustarse la luminosidad de la iluminación de fondo en 20 niveles. Desconecte para ello la Control Unit. Mantenga pulsada **la tecla C** (“ESC”) mientras conecta la Control Unit, hasta que en la pantalla aparezca lo que se ve en la figura . La línea superior muestra la versión del software correspondiente.
Con “CHA ⊤” y “CHA ⊥” puede cambiarse la luminosidad de la iluminación de fondo (máx. = 20). Para adoptar el valor elegido, pulse la tecla C (“SEL”).



Función Reset

Para reajustar todos los ajustes del cuentavueltas, mantenga pulsada la **tecla B** del cuentavueltas mientras conecta la Control Unit. Mantenga esa tecla pulsada, hasta que vuelva a aparecer el indicador de entrenamiento. Los datos son entonces reajustados a los ajustes de fábrica. (ver la descripción)

Mantenimiento



Con el fin de garantizar el funcionamiento perfecto del circuito de coches, limpie todas las piezas con regularidad. Antes de efectuar la limpieza, desenchufe el circuito.

1 **Recorrido:** Limpie las superficies de los carriles y las ranuras de vía con un trapo seco. No utilice nunca disolventes ni productos químicos. Si no utiliza el circuito, guárdelo en un lugar seco y libre de polvo, preferentemente en su caja original.

Solución de fallos Consejos sobre la conducción

Solución de fallos:
En caso de fallo, compruebe lo siguiente:
- ¿Están todas las conexiones eléctricas en correcto estado?
- ¿Están los reguladores manuales y el transformador correctamente conectados?
- ¿Están todas las conexiones de la vía correctas?
- ¿Están las vías y los carriles libres de polvo y objetos ajenos?
- ¿Están los cursores en buen estado y en contacto con la ranura de la vía?
- ¿Lo vehículos están codificados correctamente con respecto al regulador manual correspondiente?
- En caso de cortocircuito eléctrico, será desconectada automáticamente la alimentación de corriente de la pista por 5 segundos y avisada por medio de señales acústicas y ópticas.
- ¿Los vehículos se encuentran en dirección de marcha en la pista?

En caso de una función desactivada, conmutar el selector de dirección de marcha en el lado inferior del coche.

Aviso:
En las carreras, las piezas pequeñas del coche, como spoilers o retrovisores exteriores, montadas en el vehículo por tratarse de una copia fiel del original, podrían desprenderse o incluso romperse. Para evitarlo es posible quitarlas antes de la carrera.

Técnica de conducción:
- Sobre las rectas se puede conducir rápido, antes de la curva se debe frenar, en la salida de la curva se puede acelerar otra vez.
- No tener agarrado firmemente, ni bloqueado el vehículo con el motor encendido, de ese modo, se puede llegar a recalentamiento y daños en el motor.

Aviso: Al usar en sistemas de carriles no fabricados por Carrera, debe reemplazarse la cuña guía existente por la cuña especial de guía (nº 85309). Ligeros ruidos de avance al utilizar el puente Carrera (nº 20587) o la curva inclinada 1/30° (nº 20574) son debidos a la originalidad a escala y son imprescindibles para un juego perfecto.

Todos los repuestos de Carrera pueden adquirirse en el web shop: **carrera-toys.com**
Suministros exclusivamente a Alemania, Austria, Países Bajos, Bélgica y Luxemburgo.

Datos técnicos

Tensión de salida · Transformador de juguete

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Modos de corriente
1.) Funcionamiento del juego = los vehículos son accionados mediante reguladores manuales
2.) Reposo = no se accionan los reguladores manuales, no hay juego
3.) Modo Stand-by = al cabo de aprox. 20 minutos de reposo, el carril conector cambia al modo Stand-by. El LED central parpadea lentamente.
CONSUMO DE CORRIENTE < 1 vatio / 1W
Al accionar el regulador manual, finaliza el modo Stand-by y la pista vuelve estar en reposo.
4.) Estado apagado = fuente de alimentación no conectada a la corriente

Este producto lleva el símbolo de clasifi-cación selectiva para desechos eléctricos y de equipos electrónicos (WEEE). Esto significa que este producto deberá manipularse de acuerdo con la Norma Europea 2002/96/EC para ser reciclado o desmantelado para disminuir el impacto medioambiental.

Para obtener más información, póngase en contacto con las autoridades locales o regionales.

Los productos electrónicos que no están incluidos en este proceso de clasificación selectivo son potencialmente peligrosos para el medio ambiente y la salud de los seres humanos debido a la presencia de sustancias peligrosas.

P

Índice

Avisos de segurança 16
Nota importante 16
Conteúdo da embalagem 16
Descrição 16
Funções 16
Ligação 16
Instalar o Lap Counter 16
Sinopse do display 16
Preparação da arrancada 17
Falsa partida 17
Modo treino 17
Corrida por número de voltas 17
Indicação da corrida por número de voltasna Position Tower 17
Corrida por tempo 17
Indicação da corrida por tempona Position Tower 18
Definiçoes do display 18
Função reset 18
Manutenção e conservação 18
Eliminação de falhas Técnica de condução 18
Dados técnicos 18

Bem-vindo

Cordialmente bem-vindo à equipe Carrera!
O manual de instruções contém informações importantes para a montagem e a operação do seu Lap Counter eletrónico Carrera DIGITAL 124/132. Leia-o cuidadosamente, sff., e guarde-o, a seguir. Na eventualidade de uma dúvida, não hesite em contactar o nosso distribuidor ou visitar os nossos websites:
carrera-toys.com · carreraclub.com

Verifique, sff., o conteúdo quanto à integralidade e eventuais avarias de transporte. A embalagem contém importantes informações e deverá ser guardada da mesma forma.

Tenha em consideração que o Lap Counter eletrónico só funciona em conjunto com a Control Unit 30352 Carrera DIGITAL 124/132. O Lap Counter pode ser utilizado para os carros Carrera DIGITAL 124/132.

Se desejar informações sobre a utilização da Control Unit 30352 Carrera DIGITAL 124/132, consulte o manual de instruções desta mesma.

Desejamos-lhe bons momentos com o seu novo Lap Counter eletrónico Carrera DIGITAL 124/132.

Avisos de segurança

• **ADVERTÊNCIA!** Inadequado para crianças com idade inferior a 36 meses. Perigo de asfixia devido a peças pequenas que podem ser engolidas. Atenção: Risco de entalar por motivos funcionais.

• A pista e os veículos devem ser verificados regularmente quanto a avarias nos condutores, fichas e carcaças! Trocar as peças defeituosas.

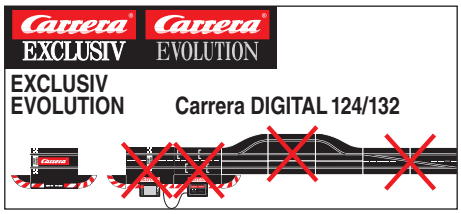
• A pista de corrida de carros não é adequada para o funcionamento ao ar livre ou em locais molhados! Manter líquidos afastados.

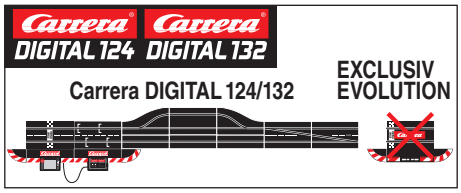
• Não colocar nenhuma peça metálica sobre a pista, para evitar curto-circuitos. Não instalar a pista nas proximidades de objectos sensíveis, pois os veículos ejectados da pista poderão causar danos.

• Antes da limpeza, retirar a ficha da rede eléctrica! Para a limpeza, utilizar um pano humedecido, nenhum solvente ou produtos químicos. Guardar a pista protegida contra poeira e num local seco quando esta não for utilizada, o melhor dentro da caixa de papelão original.

• Não colocar a pista de carros à altura da cara ou da vista, dado que isso poderá causar perigo de ferimento devido aos carros que se possam despistar.

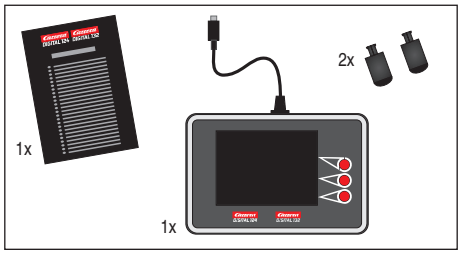
Nota importante





Queira observar que os sistemas Exclusiv/Evolution (analógico) e Carrera DIGITAL 124/132 (digital) são dois sistemas diferentes e totalmente independentes. Alertamos para o facto de que ambos os sistemas têm de ser separados na montagem da pista. Isso significa que não pode ser colocado um carril de ligação do sistema Exclusiv/Evolution em um trecho com carris de ligação (inclusive Black Box) do sistema Carrera DIGITAL 124/132. Isso vale também para o caso de somente um dos dois carris (Exclusiv/Evolution ou Carrera DIGITAL 124/132 com Black Box) ser ligado à alimentação de corrente. Além disso, todos os demais componentes Carrera DIGITAL 124/132 (desvios, contador electrónico de voltas, Pit Stop) não podem ser monta dos em uma pista Exclusiv/Evolution, ou seja, eles não podem ser utilizados de forma analógica. Caso as informações aqui apresentadas não sejam respeitas, pode ocorrer de componentes Carrera DIGITAL 124/132 serem danificados. Neste caso, serão perdidos os direitos à arantia.

Conteúdo da embalagem



1 Lap Counter incl. cabo de ligação
2 Pés
1 Instruções de uso

Verifique, sff., o conteúdo quanto à integralidade e eventuais avarias de transporte. A embalagem contém importantes informações e deverá ser guardada da mesma forma.

Descrição

O Lap Counter 30355 só pode ser utilizado com a Control Unit 30352 e permite a contagem das voltas e a cronometragem de até 8 carros, dos quais 6 podem ser comandados ativamente. Adicionalmente podem ser mostrados os Autonomous Car e os Pace Car.

Nota: se estiverem vários Autonomous Cars em circulação ao mesmo tempo, estes são contados todos juntos na posição 7 e os Pace Cars são contados todos juntos na posição 8.

Se a Pit Lane 30356 for utilizada, também se pode efetuar a contagem das voltas e a cronometragem nessa mesma. Para mais informações, consulte também as instruções de operação da Control Unit 30352.

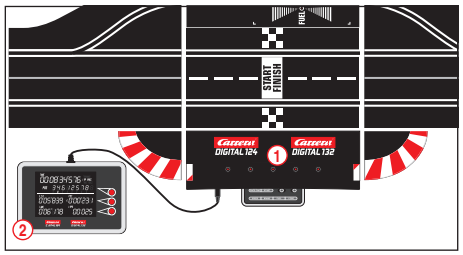
Definições de fábrica:
- Corrida por número de voltas = 50
- Corrida por tempo = 5 minutos
- Contraste = 20
- Brilhância = 20

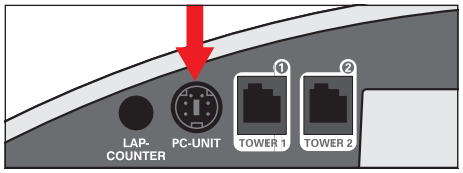
Funções

- Modo treino
- Corrida por número de voltas máx. 9999
- Corrida por tempo máx. 49:59'59"
- Modo F1 ou modo Slot selecionável para fim da corrida
- Indicação da posição no display

O Lap Counter dispõe de uma função de memória. Logo que as definições de fábrica forem alteradas, os valores alterados são mantidos até serem definidos de novo.

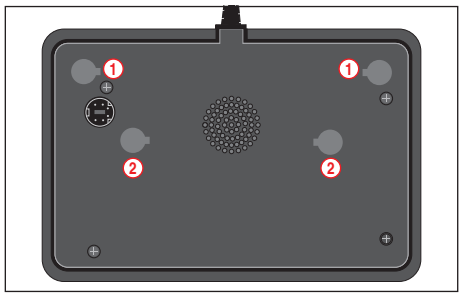
Ligação





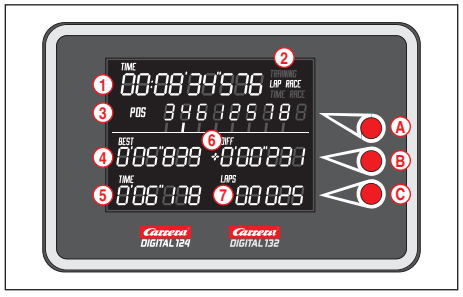
Para o Lap Counter (2) não é necessário um carril separado. O aparelho é ligado diretamente à tomada „PC UNIT" da Control Unit (1) e está pronto para funcionamento imediato.

Instalar o Lap Counter



Na traseira da caixa, encontram-se os encaixes para recepção dos pés. Em função da inclinação desejada, os pés podem ser encaixados nas posições (1) ou (2) . Para montar os pés, encaixá-los nos encaixes. Para desmontá-los, puxá-los para fora dos encaixes.

Sinopse do display



(1) Display geral
(2) Modo de corrida
(3) Indicador da posição
(4) Melhor tempo da volta
(5) Último tempo da volta
(6) Atraso face ao primeiro
(7) Número de voltas percorridas
(A) - (C) Teclas de operação

Preparação da arrancada

Antes de se utilizar o Lap Counter, é necessário codificar todos os carros. Para codificação de cada um dos carros, consultar as instruções de operação da Control Unit.

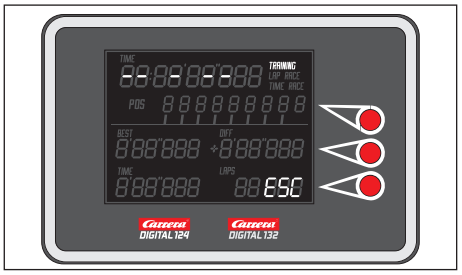
Falsa partida

Se o regulador manual de um carro for atuado durante a fase do semáforo de partida, isto é considerado como falsa partida. O carro que provocou a falsa partida, arranca brevemente e o LED desse respectivo carro/regulador manual começa a piscar. A corrida ou o treino não são liberados e é necessário arrancar novamente.

Modo treino

O modo treino serve para treinar e para apurar a posição de partida na corrida e pode ser iniciado sem definição das voltas e do tempo. Para definir o modo treino, proceda como segue:

1. Ligue a Control Unit (interruptor ON/OFF).
2. O LED central da Control Unit acende-se permanentemente passado aprox. 1 segundo e soa um sinal acústico breve.
3. O Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132 eletrónico liga-se automaticamente no modo treino.



4. Prima o botão de partida da Control Unit uma vez – todos os LEDs acendem-se permanentemente.
5. Coloque o(s) carro(s) pré-codificado(s) no carril de ligação.
6. Em seguida prima novamente o botão de partida – a sequência de partida é iniciada, os LEDs acendem-se e soam sinais acústicos.
7. A corrida de treino inicia depois da sequência de partida ter decorrido e o tempo total („TIME“) começa a contar.

Durante e depois de um treino, pode comutar-se para cada um dos carros mediante a tecla A . Neste caso, é mostrado um risco vertical na indicação da posição abaixo do carro selecionado. Para o respetivo carro, são mostrados os dados seguintes no display:

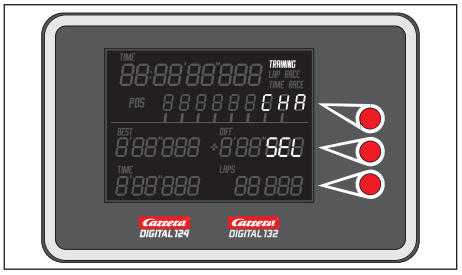
- Melhor tempo da volta
- Último tempo da volta
- Atraso face ao primeiro carro em forma de atraso temporal ou de voltas em atraso.
- Número de voltas percorridas

Para terminar a corrida de treino, prima a **tecla C** („ESC“) uma vez durante a corrida. Para voltar ao menu principal, é necessário premir novamente a **tecla C** („ESC“).

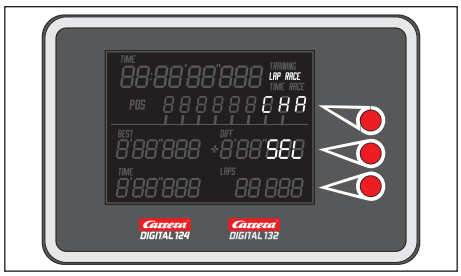
Nota:
Depois de terminar-se o modo de treino, todos os dados são perdidos. Tempos de voltas individuais acima de 09:59:999 não podem ser mostrados no display.

Corrida por número de voltas

Para configurar uma corrida por número de voltas, prima a **tecla C** („ESC“) no menu principal. O display muda para o modo de seleção.

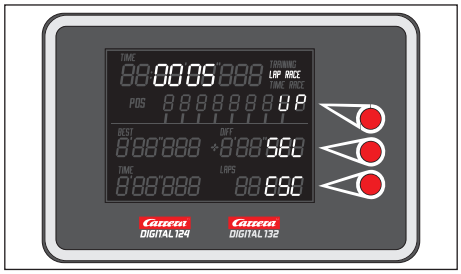


A palavra „TRAINING/TREINO“ pisca e no display são mostradas as abreviaturas „CHA“ para Change (mudar) e „SEL“ para Select (selecionar). Mediante a **tecla A** („CHA“) muda-se de modo até „LAP RACE“ piscar.

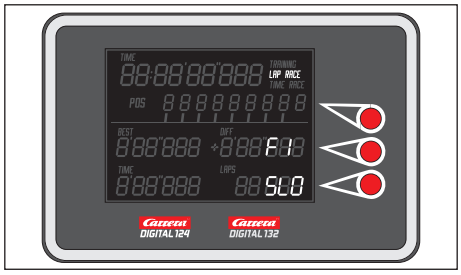


Mediante a **tecla B** („SEL“) confirma-se a seleção e passa-se à próxima introdução.

No passo seguinte, define-se o número de voltas. Genericamente, primeiro define-se a casa das unidades (1), depois a das décimas (10) e das centenas (100) e por último a das milésimas (1000) (o número correspondente pisca no display). Premindo a **tecla A** („UP“), você aumenta o número. Para mudar para as casas seguintes, prima a **tecla B** („SEL“) e defina o valor da maneira descrita. Se desejar que o número de voltas pré-definido não seja alterado, confirme-o premindo a **tecla B** („SEL“) até a indicação das voltas desaparecer.



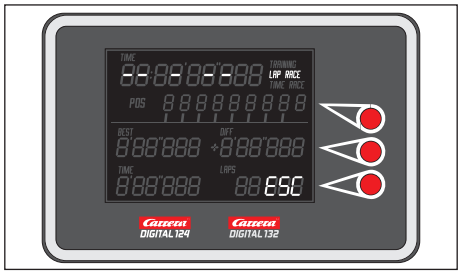
Depois de efetuar-se a introdução das voltas, a seguir é necessário definir o modo para o fim da corrida. Mediante as respetivas teclas, pode selecionar-se „F1“ ou „SLOT“.



Modo F1:
Depois do primeiro carro absolver as voltas definidas, para os carros seguintes só é medida a volta atual.

Modo Slot:
Todos os carros têm de absolver todas as voltas definidas até a corrida acabar.

Depois da seleção do modo, o display muda para o modo de repouso e aguarda o próximo sinal de partida.



Prima a tecla de partida „START“ da Control Unit uma vez e posicione os carros no carril de ligação. A seguir, volte a premir a tecla de partida. A sequência de partida inicia e o tempo começa a contar no Lap Counter.

Durante e depois de uma corrida por número de voltas, pode comutar-se para cada um dos carros mediante a tecla A . Neste caso, é mostrado um risco vertical na indicação da posição abaixo do carro selecionado. Para o respetivo carro, são mostrados os dados seguintes no display:

- Melhor tempo da volta
- Último tempo da volta
- Atraso face ao primeiro carro em forma de atraso temporal ou de voltas em atraso.
- Número de voltas percorridas

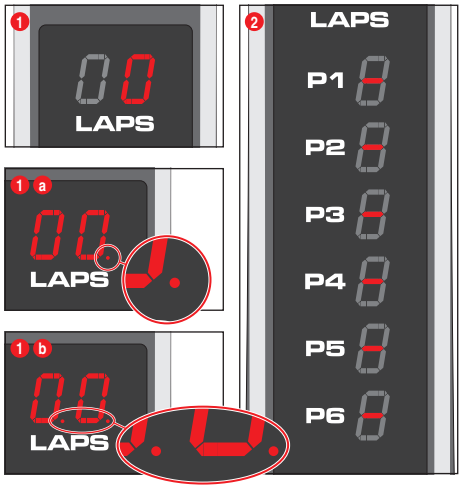
Quando um carro acabar a corrida, isto é assinalado na respetiva posição mediante pisca-pisca no display. No fim da corrida, soa um sinal acústico e o display começa a piscar.

Para cancelar uma corrida por número de voltas em curso, prima a **tecla C** („ESC“) uma vez durante a corrida.

Indicação da corrida por número de voltasna Position Tower

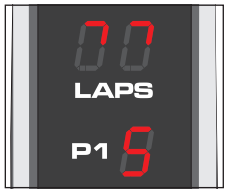
Se o Lap Counter for utilizado em conjunto com a Position Tower 30357, o número de voltas definidas é mostrado no segmento superior do display. Durante a corrida este número de voltas conta por ordem decrescente até zero, até a corrida ser terminada pelo primeiro carro.

A indicação de dois dígitos das voltas só pode mostrar o máximo de 250 voltas no segmento do display. As casas das centenas são representadas por pontos no fundo à direita do respetivo segmento.



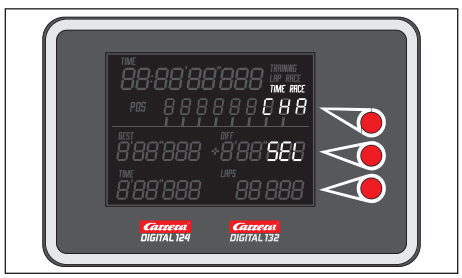
1 Segmento do indicador LED de 2 dígitos para indicação do número de voltas
1 a Indicador 100 voltas
1 b Indicador 200 voltas
2 Segmento do indicador LED de 1 dígito para indicação da posição de cada um dos veículos na corrida; 6 veículos no máximo

Se o número de voltas definidas exceder 250 voltas, são mostrados dois sinais de visto no segmento superior do display. Só a partir das 250 voltas que ainda falta absolver é o que display começa a contar por ordem decrescente até zero.

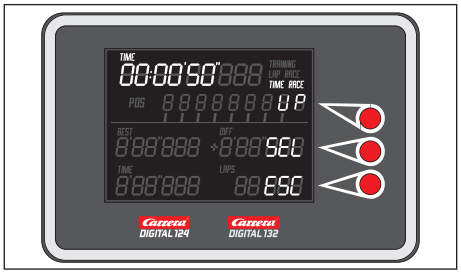


Corrida por tempo

Para configurar uma corrida por tempo, prima a **tecla C** („ESC“) no menu principal. O display muda para o modo de seleção. Prima a **tecla A** („CHA“) até a palavra „TIME RACE“ piscar no display.

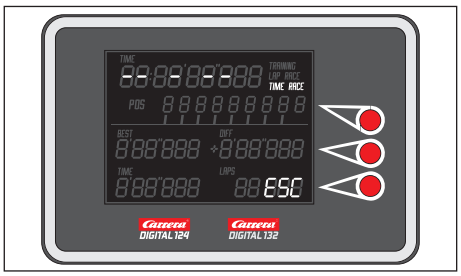


Confirme a seleção premindo a **tecla B** („SEL“) para aceder à introdução do tempo.



Depois da seleção, a casa dos segundos começa a piscar. Genericamente, primeiro define-se os segundos, depois os minutos e por último as horas (o cursor do display pisca na respetiva casa). Premindo a **tecla A** („UP“), você aumenta o número. Para mudar para as casas seguintes, prima a **tecla B** („SEL“) e defina o tempo desejado da maneira descrita.
Se desejar que o tempo da corrida pré-definido não seja alterado, confirme-o premindo a **tecla B** (“SEL“) várias vezes até a indicação do tempo desaparecer.

Depois da introdução do tempo, o display muda para o modo de repouso e aguarda o próximo sinal de partida.



Prima a tecla de partida „START“ da Control Unit uma vez e posicione os carros no carril de ligação. A seguir, volte a premir a tecla de partida. A sequência de partida inicia e a indicação do tempo total começa a contar por ordem decrescente no Lap Counter.

Durante e depois de uma corrida por tempo, pode comutar-se para cada um dos carros mediante a **tecla A** . Neste caso, é mostrado um risco vertical na indicação da posição abaixo do carro selecionado. Para o respetivo carro, são mostrados os dados seguintes no display:

- Melhor tempo da volta
- Último tempo da volta
- Atraso face ao primeiro carro em forma de atraso temporal ou de voltas em atraso.
- Número de voltas percorridas

Quando o tempo total decorrer, acaba a corrida, soa um sinal acústico e a posição de todos os carros pisca no display. Na linha de cima „TIME“, é mostrado o tempo total do primeiro carro.

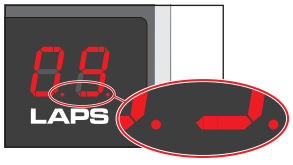
Para cancelar uma corrida por tempo em curso, prima a **tecla C** („ESC“) uma vez durante a corrida.

Indicação da corrida por tempona Position Tower

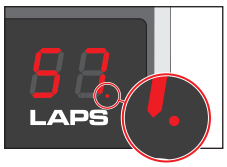
Se o Lap Counter for utilizado em conjunto com a Position Tower 30357, o tempo que ainda falta percorrer é mostrado no segmento superior do display. Durante a corrida, o tempo que ainda falta percorrer conta por ordem decrescente até zero, até a corrida acabar.

Para uma corrida por tempo, o tempo máximo que se pode definir é 49:59’59”. As horas são assinaladas no segmento do display por dois pontos. Decorridas as horas, os minutos restantes são representados pelo ponto no segmento direito do display. Chegando-se ao último minuto da corrida, o contador começa a contar os segundos por ordem decrescente até zero sem o ponto.

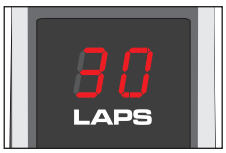
Indicação das horas



Indicação dos minutos

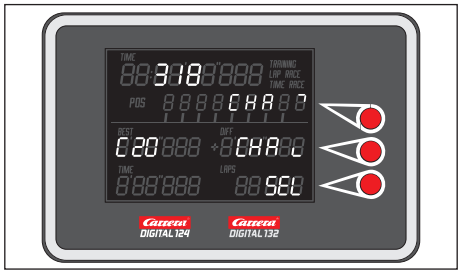


Indicação dos segundos

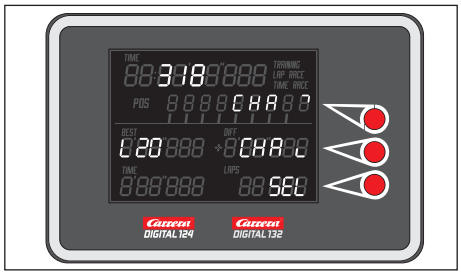


Definiçoes do display

Para adaptar a legibilidade, o **contraste** do display pode ser definido em 20 níveis. Para isso, desligar a Control Unit. Ao ligar a Control Unit, manter a **tecla A** premida até o display se alterar como se representa na ilustração. A linha de cima mostra a respetiva versão do software.
Com „CHA ⌝“ e „CHA ⌞“, a intensidade do contraste (máx. 20) do display pode ser alterada. Para assumir o valor selecionado, prima a **tecla C** („SEL“).



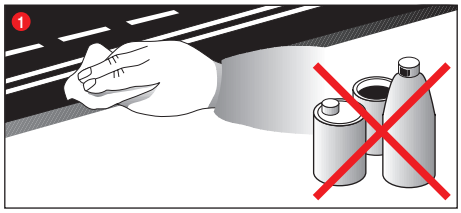
Para adaptar a legibilidade, a **brilhância** da luz de fundo pode ser definida em 20 níveis. Para isso, desligar a Control Unit. Ao ligar a Control Unit, manter a **tecla C** („ESC“) premida até o display se alterar como se representa na ilustração. A linha de cima mostra a respetiva versão do software.
Com „CHA ⌝“ e „CHA ⌞“, a brilhância (máx. 20) da luz de fundo pode ser alterada. Para assumir o valor selecionado, prima a **tecla C** („SEL“).



Função reset

Para repor todas as definições do Lap Counter, mantenha a **tecla B** do Lap Counter premida ao ligar a Control Unit. Mantenha essa tecla premida até ser mostrada novamente a indicação de treino. Todos os dados são repostos no estado das definições de fábrica. (ver descrição)

Manutenção e conservação



Para assegurar um funcionamento sem problemas da pista de corrida de automóveis, todas as peças da pista de corrida devem ser limpas regularmente. Retirar a ficha da rede eléctrica antes da limpeza.

1 **Percurso de corrida:** Manter as superfícies da pista de rolamento e as ranhuras da pista limpas com um pano seco. Não utilizar quaisquer solventes ou produtos químicos para a limpeza. Guardar a pista protegida contra poeira e num local seco quando esta não for utilizada, o melhor dentro da caixa de papelão original.

Eliminação de falhas Técnica de condução

Eliminação de falhas:
No caso de falhas, verifique, sff., o seguinte:
• Estão correctas as conexões eléctricas?
• Transformador e regulador manual correctamente conectados?
• Estão as junções da pista impecáveis?
• Estão a pista de corrida e as ranhuras da pista limpas e livres de corpos estranhos?
• Estão as escovas em ordem e mantém contacto com as ranhuras da pista?
• Os veículos estão codificados correctamente para os respectivos reguladores manuais?
• No caso de curto-circuito eléctrico, a alimentação de corrente para a pista será desligada automaticamente por 5 segundos e isto será indicado por sinais acústico e óptico.
• Os veículos estão na pista no sentido correcto? Caso não funcione, comutar o interruptor de sentido de marcha no lado de baixo do veículo.

Aviso:
Numa corrida, pequenas peças do veículo, como spoiler e espelhos, necessárias para que o carro corresponda ao modelo original, podem soltar-se ou quebrar. Para que isso seja evitado, essas peças podem ser removidas antes da corrida.

Técnica de direcção:
• Nas rectas poderá dirigir rapidamente, antes das curvas deverá travar, na saída das curvas poderá novamente acelerar.
• Não manter presos ou bloquear os veículos com o motor em funcionamento, com isso, poderá ocorrer superaquecimento e avarias no motor.

Nota: aquando da utilização em sistemas de carris que não sejam de produção da Carrera, a quilha-guia existente terá de ser substituída pela quilha-guia especial (#85309). Ruídos leves de circulação aquando da utilização da travessia Carrera (#20587) ou da curva fechada 1/30° (#20574), devem-se à escala original e não afectam o funcionamento correcto.

Todas as peças sobresselentes da Carrera podem ser adquiridos no Web Shop: **carrera-toys.com**
Serão feitas entregas somente na Alemanha, Áustria, Holanda, Bélgica e em Luxemburgo.

Dados técnicos

Tensão de saída · Transformador do brinquedo

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Modos de corrente eléctrica
1.) Funcionamento lúdico = os veículos são actuados através do regulador manual
2.) Funcionamento em repouso = os reguladores manuais não são actuados, não há jogo de diversão
3.) Funcionamento stand-by = depois de aprox. 20 minutos em funcionamento de repouso, o carril de ligação muda para o modo de stand-by.
A lâmpada LED do meio intermite em intervalos longos.
CONSUMO DE CORRENTE ELÉCTRICA < 1 watt / 1W
Actuando-se o regulador manual, sai-se do modo stand-by; a pista passa para o modo de funcionamento em repouso.
4.) Estado desligado = o bloco de alimentação não está ligado à rede eléctrica

Este produto contém o símbolo de classificação da destruição de produtos eléctricos e electrónicos (WEEE), o que significa que o mesmo deve ser manuseado de acordo com a Directiva Europeia 2002/96/EC, de modo a ser reciclado ou desmantelado, minimizando o seu impacto no meio ambiente.
Para mais informação, contacte as autoridades locais ou regionais. Os produtos electrónicos não incluídos no processo de escolha selectiva são potencialmente perigosos para o ambiente e para a saúde pública, devido à presença de substâncias perigosas.

Sommario

Indicazioni per la sicurezza 19
Avviso importante 19
Contenuto della confezione 19
Descrizione 19
Funzioni 19
Collegamento 19
Montaggio del Lap Counter 19
Panoramica Display 19
Preparazione per lo start 20
Falsa partenza 20
Modalità training 20
Corsa per numero di giri 20
Indicazione gara a giri Position Tower 20
Corsa sui tempi 20
Indicazione gara a tempo Position Tower 21
Impostazioni display 21
Funzione Reset 21
Manutenzione e cura 21
Rimozione dei disturbi Tecnica di guida 21
Dati tecnici 21

Benvenuti

Benvenuti nel team Carrera!
Le istruzioni per l'uso contengono informazioni importanti per il montaggio e l'utilizzo del Lap Counter elettronico Carrera DIGITAL 124/132. Leggere quindi queste istruzioni per l'uso accuratamente e custodirle per una successiva consultazione. In caso di domande di chiarimento contattate la nostra distribuzione o visitate il nostro sito Web: **carrera-toys.com · carreraclub.com**

Controllare la completezza del contenuto e l'eventuale presenza di danni dovuti al trasporto. La confezione contiene anche delle informazioni importanti e quindi deve essere anche conservata.

Considerare che il Lap Counter elettronico funziona solo in abbinamento con la Control Unit 30352 Carrera DIGITAL 124/132. Il Lap Counter può essere usato per vetture Carrera DIGITAL 124/132.

Se desiderasse informazioni sull'uso della Control Unit 30352 Carrera DIGITAL 124/132, consulti le relative istruzioni per l'uso.

Le auguriamo buon divertimento con il Suo nuovo Lap Counter elettronico Carrera DIGITAL 124/132.

Indicazioni per la sicurezza

• **ATTENZIONE!** Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi. Pericolo di soffocamento per ingestione di pezzi piccoli. Attenzione: pericolo di schiacciamento dovuto al funzionamento.

• Controllare regolarmente la pista e gli autoveicoli per la presenza di eventuali danni dei conduttori, spine e contenitori! Sostituire i componenti difettosi.

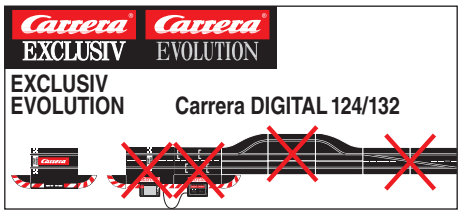
• La pista non è idonea per l'impiego in ambienti aperti oppure in ambienti umidi! Mante-nere i liquidi ad una distanza di sicurezza.

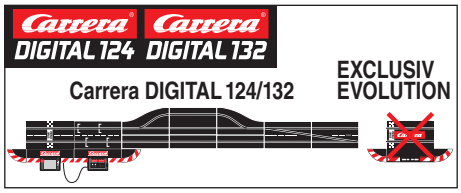
• Non mettere parti metalliche sulla pista, onde evitare dei corto-circuiti. Non mettere la pista nelle immediate vicinanze di oggetti delicati, poiché l'eventuale autoveicolo scaraventato fuori dalla pista potrebbe provocare dei danneggiamenti.

• Prima di eseguire la pulizia estrarre la spina elettrica! Per la pulizia utilizzare un panno umido, non usare solventi o prodotti chimici. Se la pista non viene utilizzata, custodirla in un luogo protetto dalla polvere e asciutto, o meglio ancora nel cartone originale.

• Non azionare l'autopista all'altezza degli occhi o del viso, le auto in corsa che sbandano ed escono dalla carreggiata possono provocare lesioni.

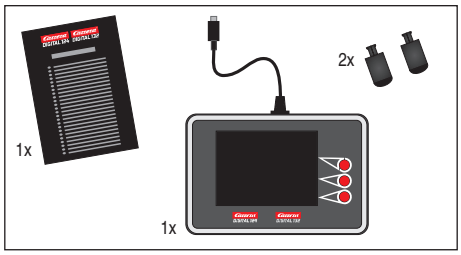
Avviso importante





Si prega di considerare che Exclusiv/Evolution (sistema analogico) ed Carrera DIGITAL 124/132 (sistema digitale) sono due sistemi distinti e completamente autonomi. Desideriamo sottolineare espressamente di separare i due sistemi durante l'allestimento della pista. Vale a dire che in un tratto non deve essere presente alcun pezzo di collegamento di Exclusiv/Evolution con il pezzo di collegamento incl. Black Box di Carrera DIGITAL 124/132. Neanche quando solo uno dei pezzi di collegamento (pezzo di collegamento Exclusiv/Evolution o pezzo di collegamento Carrera DIGITAL 124/132 incl. Black Box) è collegato all'alimentazione elettrica. Inoltre, in una pista Exclusiv/Evolution non possono essere montati neanche tutti gli altri componenti di Carrera DIGITAL 124/132 (scambi, contagiri elettronico, Pit Stop), vale a dire quindi che non possono essere utilizzati in modo analogico. In caso di inosservanza delle avvertenze riportate sopra non è possibile escludere che i componenti Carrera DIGITAL 124/132 si possano rompere, in questo caso non si ha diritto ad alcuna prestazione di garanzia.

Contenuto della confezione



1 Lap Counter incl. cavo di collegamento
2 Basi
1 Istruzioni per l'uso

Controllare la completezza del contenuto e l'eventuale presenza di danni dovuti al trasporto. La confezione contiene anche delle informazioni importanti e quindi deve essere anche conservata.

Descrizione

Il Lap Counter 30355 può essere utilizzato esclusivamente con la Control Unit 30352 e consente il conteggio dei giri e il rilevamento dei tempi di max. 8 vetture, 6 delle quali possono essere comandate attivamente. Possono inoltre essere indicate Autonomous Car e Pace Car.

Nota: Se sulla pista si trovano contemporaneamente più Autonomous Cars, esse vengono contate insieme nella posizione 7 e tutte le Pace Cars insieme nella posizione 8.

Se viene usata la Pit Lane 30356, il conteggio dei giri e il rilevamento dei tempi può avvenire anche nella Pit Lane. Per ulteriori informazioni in merito vedi anche istruzioni per l'uso della Control Unit 30352.

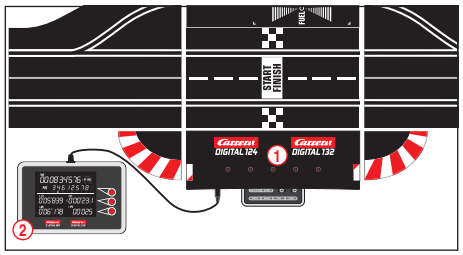
Impostazione della fabbrica:
- Corsa per numero di giri = 50
- Corsa sui tempi = 5 minuti
- Contrasto = 20
- Luminosità = 20

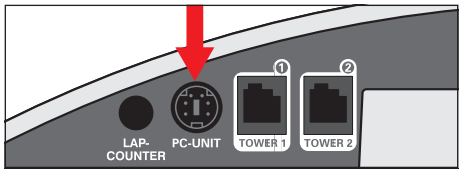
Funzioni

- Modalità training
- Corsa per numero di giri max. 9999
- Corsa sui tempi max. 49:59'59"
- Per la fine della corsa selezionabili modalità F1 o slot
- Indicazione della posizione sul display

Il Lap Counter dispone di una funzione Memory. Se i valori impostati dalla fabbrica subiscono modifiche, vengono mantenuti quelli modificati finché vengono reimpostati.

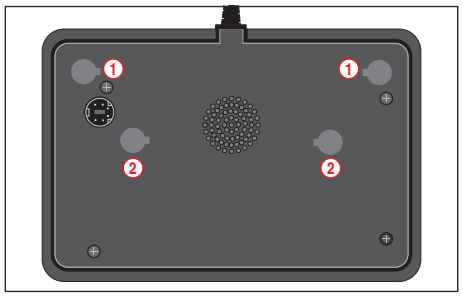
Collegamento





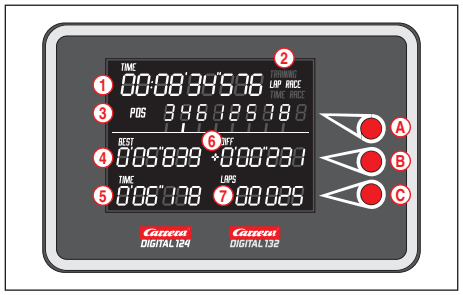
Per il Lap Counter (2) non occorrono binari speciali. L'apparecchio viene collegato direttamente con il connettore „PC Unit" della Control Unit (1) ed è subito pronto per l'uso.

Montaggio del Lap Counter



Sul lato posteriore del corpo si trovano le sedi per le basi. Secondo l'inclinazione desiderata, le basi possono essere inserite nella posizione (1) o (2). Per il montaggio delle basi, inserirle completamente nelle sedi finché scattano in posizione. Per lo smontaggio, estrarle dalla sede.

Panoramica Display



(1) Indicazione del tempo totale
(2) Modalità corsa
(3) Indicazione della posizione
(4) Miglior tempo sul giro
(5) Peggior tempo sul giro
(6) Ritardo dal primo
(7) Numero dei giri percorsi
(A) - (C) Tasti di comando

Preparazione per lo start

Prima di usare il Lap Counter, tutte le vetture devono essere codificate. Per la codifica delle singole vetture vedi istruzioni per l'uso della Control Unit.

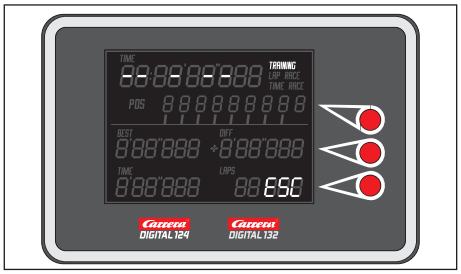
Falsa partenza

Se durante la fase del semaforo di partenza viene azionato il comando manuale di una vettura, questo viene considerato come falsa partenza. La vettura che ha causato la falsa partenza avanza leggermente e il LED della vettura/comando manuale interessato lampeggia. La corsa o il training vengono sospesi e si deve ripartire.

Modalità training

La modalità training serve al training e al posizionamento durante la partenza della gara e può essere avviata senza impostare i giri o i tempi. Per l'impostazione della modalità training procedere come segue:

1. Attivare la Control Unit (interruttore ON/OFF).
2. Il LED centrale della Control Unit si illumina permanentemente dopo ca. 1 secondo e risuona un breve segnale acustico.
3. Il Lap Counter elettronico Carrera DIGITAL 124/132 si inserisce automaticamente nella modalità training.



4. Premere una volta ilpulsante d'avvio della Control Unit - tutti i LED si illuminano permanentemente.
5. Mettere la/e vettura/e precodificata/e sul binario di collegamento.
6. Ripremere poi il pulsante d'avvio - viene avviata la sequenza di partenza, i LED si illuminano e risuonano i segnali acustici.
7. La corsa di training inizia allo scadere della sequenza di partenza e inizia il conteggio del tempo totale („TIME").

Durante e dopo un training, con il tasto A è possibile collegarsi con le singole vetture. Nell'indicazione della posizione, sotto la vettura selezionata viene visualizzata una linea verticale. Per la relativa vettura sul display vengono visualizzati i seguenti dati:

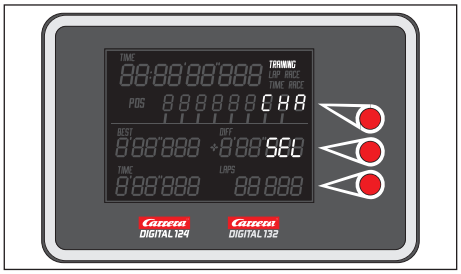
- Miglior tempo sul giro
- Peggior tempo sul giro
- Ritardo dalla vettura in testa come ritardo in termini di tempo e di giri.
- Numero dei giri percorsi

Per terminare il training, durante la corsa premere una volta il **tasto C** („ESC"). Per ritornare nel menu principale, ripremere il **tasto C** („ESC").

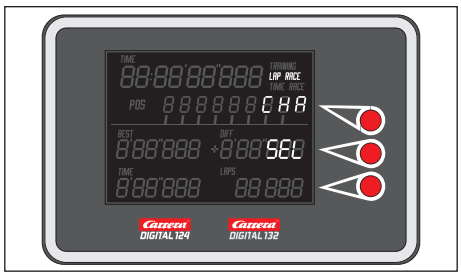
Nota:
Al termine della modalità training, tutti i dati vanno persi. Singoli tempi sul giro oltre 09:59:59 non possono essere visualizzati sul display.

Corsa per numero di giri

Per impostare una corsaper numero di giri, nel menu principale premere il **tasto C** („ESC"). L'indicazione ora passa nella modalità di selezione.

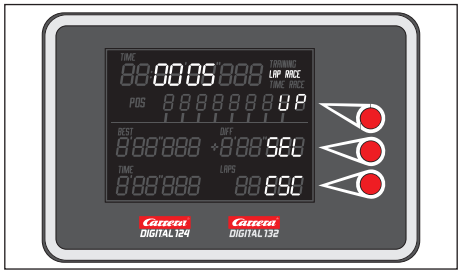


Il termine „TRAINING" lampeggia e sul display vengono visualizzate le lettere „CHA" per Change (Cambia) e „SEL" per Select (Seleziona). Con il **tasto A** („CHA"), la modalità viene cambiata finché „LAP RACE" lampeggia.

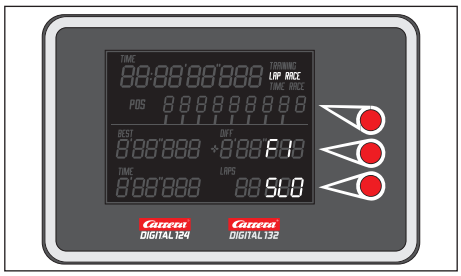


Con il tasto B („SEL") si conferma la selezione e si passa all'immissione successiva.

Nella fase successiva viene fissato il numero dei giri. Di principio avviene prima l'impostazione delle unità, poi delle decine e centinaia e infine delle migliaia (in relativo numero sul display lampeggia). Premendo il **tasto A** („UP") si aumenta il numero. Per passare alle posizioni successive, premere il **tasto B** („SEL") e impostare il valore come descritto. Se il numero di giri preimpostato non deve essere modificato, confermarlo premendo il **tasto B** („SEL") finché l'indicazione dei giri scompare.



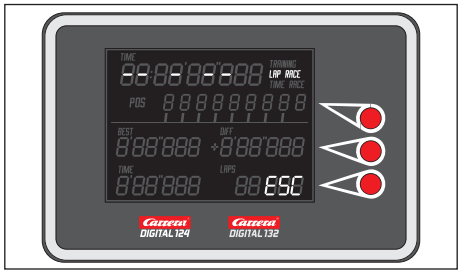
Dopo l'immissione dei giri, si deve fissare la modalità per la fine della corsa. Attraverso i relativi tasti è possibile selezionare „F1" oppure „SLOT".



Modalità F1:
Dopo che la vettura al comando ha percorso i giri prestabiliti, per le altre vettura viene rilevato solo il giro attuale.

Modalità Slot:
Tutte le vetture devono effettuare tutti i giri prestabiliti fino alla fine della gara.

Dopo la selezione della modalità, il display commuta sul modo stand-by e attende il segnale di partenza.



Premere una volta il tasto „START" sulla Control Unit e mettere le vetture sul binario di collegamento. Ripremere poi il tasto start. Viene svolta la sequenza di partenza e il tempo sul Lap Counter inizia a scorrere.

Durante e dopo una corsa per numero di giri, con il tasto A è possibile collegarsi con le singole vetture. Nell'indicazione della posizione, sotto la vettura selezionata viene visualizzata una linea verticale. Per la relativa vettura sul display vengono visualizzati i seguenti dati:

- Miglior tempo sul giro
- Peggior tempo sul giro
- Ritardo dalla vettura in testa come ritardo in termini di tempo e di giri.
- Numero dei giri percorsi

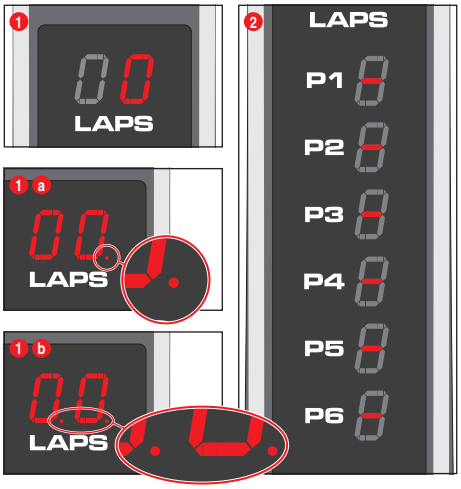
Quando una vettura ha terminato la corsa, sul display lampeggia la relativa posizione. Alla fine della gara risuona un segnale acustico e l'indicazione sul display inizia a lampeggiare.

Per interrompere una corsa per numero di giri in corso, premere una volta il tasto C („ESC").

Indicazione gara a giri Position Tower

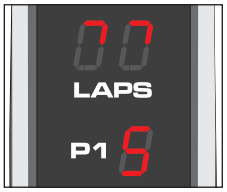
Se viene usato il Lap Counter in abbinamento con la Position Tower 30357, nel segmento superiore del display viene indicato il numero di giri impostato. Durante la gara questo numero decresce fino a raggiungere lo zero quando la corsa viene terminata dalla vettura al comando.

Attraverso il display a segmenti, l'indicazione dei giri a due cifre può visualizzare al massimo 250 giri. Le centinaia vengono raffigurate con i punti in basso a destra del relativo segmento.



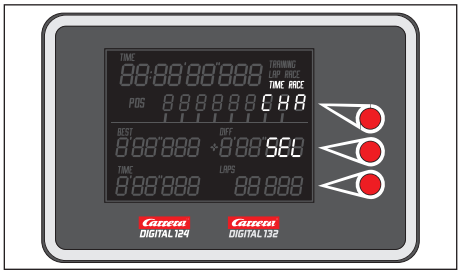
1 Indicatore LED a segmenti a 2 cifre per la visualizzazione del numero di giri
1 a Indicazione 100 giri
1 b Indicazione 200 giri
2 Ogni volta indicatore LED a segmenti a 1 cifra per la visualizzazione della posizione in gara di 6 vetture al massimo.

Se vengono impostati più di 250 giri, nel segmento superiore del display vengono visualizzati due segni di spunta. Solo quando si devono percorrere ancora 250 giri, il display inizia il conto alla rovescia fino allo zero.

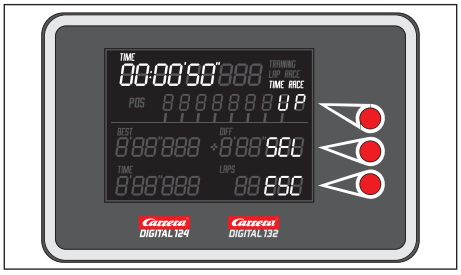


Corsa sui tempi

Per impostare una corsa sui tempi, nel menu principale premere il tasto C („ESC"). Il display ora commuta nella modalità di selezione. Premere il tasto A („CHA") finché sul display lampeggia la scritta „TIME RACE".

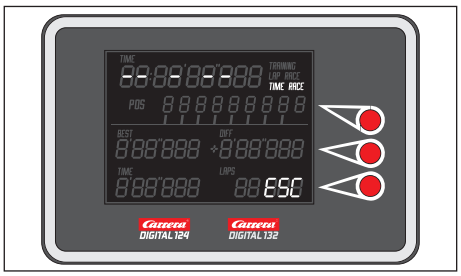


Confermare la scelta premendo il tasto B („SEL“) per ritornare all‘immissione dei tempi.



Dopo la selezione lampeggia la posizione dei secondi. Di principio avviene dapprima l‘impostazione dei secondi, poi dei minuti e quindi delle ore (il cursore del display lampeggia sulla relativa posizione). Premendo il **tasto A** („UP“) si aumenta il numero. Per passare alla posizione successiva, premere il **tasto B** („SEL“) e impostare il tempo desiderato come descritto.
Se il tempo della corsa impostato non deve essere modificato, confermarlo premendo ripetutamente il tasto B („SEL“) finché l‘indicazione del tempo scompare.

Dopo l‘immissione del tempo, il display commuta sulla modalità stand-by e attende il segnale di partenza.



Premere una volta il tasto „START“ sulla Control Unit e mettere le vetture sul binario di collegamento. Ripremere poi il tasto start. Viene svolta la sequenza di partenza e l‘indicazione del tempo totale sul Lap Counter inizia il conto alla rovescia.

Durante e dopo una corsa sui tempi, con il **tasto A** è possibile collegarsi con le singole vetture. Nell‘indicazione della posizione, sotto la vettura selezionata viene visualizzata una linea verticale. Per la relativa vettura sul display vengono visualizzati i seguenti dati:

- Miglior tempo sul giro
- Peggior tempo sul giro
- Ritardo dalla vettura in testa come ritardo in termini di tempo e di giri.
- Numero dei giri percorsi

Se il tempo totale della corsa è scaduto e la gara è terminata, risuona un segnale acustico e sul display lampeggiano le posizioni di tutte le vetture. Nella riga superiore „TIME“ viene visualizzato il tempo complessivo della vettura al comando.

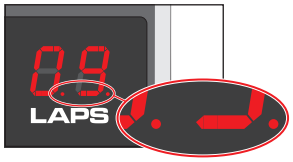
Per interrompere una corsa sui tempi in corso, premere una volta il tasto C („ESC“).

Indicazione gara a tempo Position Tower

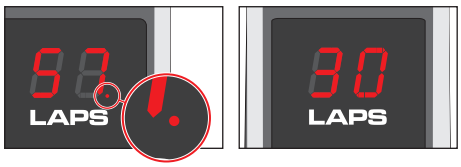
Se viene usato il Lap Counter in abbinamento con la Position Tower 30357, nel segmento superiore del display viene indicato il tempo restante. Durante la gara questo tempo decresce fino a raggiungere lo zero quando la corsa è terminata.

Per una corsa sui tempi, si può impostare un tempo massimo di 49:59‘59“. Nel display a segmenti le ore vengono segnalate con due punti. Alla scadenza delle ore, i minuti ancora restanti vengono raffigurati con il punto nel segmento destro del display. Quando inizia l‘ultimo minuto della corsa, il display effettua il countdown fino allo zero senza punto e con cadenza di secondi.

Indicazione delle ore

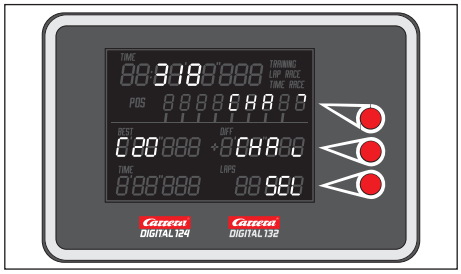


Indicazione dei minuti **Indicazione dei secondi**

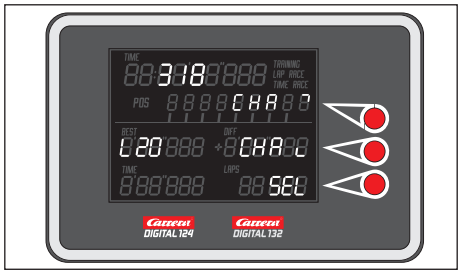


Impostazioni display

Per l‘adeguamento della leggibilità, il **contrasto** del display può essere impostato in 20 livelli. A questo scopo spegnere la Control Unit. Durante l‘accensione della Control Unit tenere premuto il **tasto A**, finché l‘indicazione del display cambia come da illustrazione. La riga superiore indica la relativa versioen software.
L‘intensità del contrasto (max. 20) del display può essere modificata con „CHA ⌝“ e „CHA ⌞“. Per salvare il valore selezionato, premere il tasto C („SEL“).



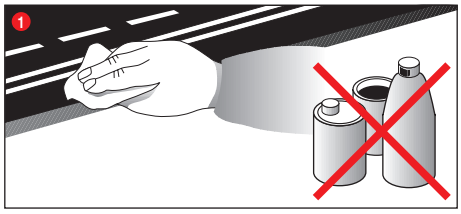
Per l‘adeguamento della leggibilità, la **luminosità** della retroilluminazione può essere impostata in 20 livelli. A questo scopo spegnere la Control Unit. Durante l‘accensione della Control Unit tenere premuto il tasto C („ESC“), finché l‘indicazione del display cambia come da illustrazione. La riga superiore indica la relativa versione software.
La luminosità (max. 20) della retroilluminazione può essere modificata con „CHA ⌝“ e „CHA ⌞“. Per salvare il valore selezionato, premere il tasto C („SEL“).



Funzione Reset

Per resettare tutte le impostazioni del Lap Counter, durante l‘accensione della Control Unit tenere premuto il **tasto B** sul Lap Counter. Tenere premuto il tasto finché riappare l‘indicazione training. Tutti i dati vengono resettati sull‘impostazione della fabbrica. (vedi descrizione)

Manutenzione e cura



Per garantire un perfetto funzionamento della pista è necessario pulire ad intervalli regolari tutti i componenti della pista. Prima di eseguire la pulizia estrarre la spina elettrica.

1 **Percorso di gara:** Mantenere pulita la superficie della pista e le gole della rotaia servendosi di un panno asciutto. Per la pulizia non usare nessun solvente o prodotto chimico. Se la pista non viene utilizzata, custodirla in un luogo protetto dalla polvere e asciutto, o meglio ancora nel cartone originale.

Rimozione dei disturbi Tecnica di guida

Rimozione dei disturbi:
In caso di disturbi controllare i seguenti punti:
- Allacciamenti elettrici corretti?
- Trasformatore e comando manuale sono collegati correttamente?
- Il collegamento degli elementi ad innesto della pista è in ordine?
- La pista e le gole della rotaia sono pulite ed esenti da corpi estranei?
- I contatti striscianti sono in ordine e hanno il contatto con la rotaia della corrente?
- Le auto sono codificate correttamente sul comando manuale corrispondente?
- In caso di cortocircuito elettrico, l‘alimentazione di corrente della pista viene interrotta automaticamente per 5 secondi e vengono emessi segnali acustici e ottici.
- Le auto sono in direzione di corsa sulla pista? Se l‘interruttore per la direzione della corsa non funziona cambiare sul lato inferiore dell‘auto.

Avvertenza:
Durante il gioco è possibile che piccole parti dell‘autoveicolo, per es. spoiler o specchietti che sono così riprodotti per restare fedeli all‘originale, possano allentarsi o rompersi. Per evitare che ciò avvenga si consiglia di togliere queste piccole parti prima di iniziare il gioco.

Tecnica di guida:
- In rettilineo si può andare veloci, prima della curva si dovrebbe frenare, all‘uscita della curva si può riaccelerare
- Non tenere ferme o bloccare le vetture a motore acceso. Questo può causare surriscaldamenti e danni al motore.

Avvertenza: se si usano sistemi di piste non prodotti dalla Carrera, sostituire la linguetta guida esistente con quella speciale (#85309). Piccoli rumori di crociera durante l‘uso della sopraelevata Carrera (#20587) o della curva parabolica 1/30° (#20574) sono dovuti all‘originalità in scala e non influenzano il normale funzionamento del gioco.

Tutti i pezzi di ricambio Carrera sono disponibili sul Web Shop:
carrera-toys.com
La spedizione è possibile solo verso la Germania, l‘Austria, i Paesi Bassi, il Belgio ed il Lussemburgo.

Dati tecnici

Tensione d‘uscita · Trasformatore per giocattoli

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Modi elettrici
1.) Gioco attivo = le vetture vengono azionate con i comandi manuali
2.) Gioco inattivo = i comandi manuali non vengono azionati, nessun gioco
3.) Stand-by = dopo ca. 20 minuti di gioco inattivo, la rotaia di collegamento commuta nel modo stand-by.
Il LED centrale lampeggia lentamente.
CONSUMO DI CORRENTE < 1 WATT / 1W
Azionando il comando manuale si esce dal modo stand-by, la pista si trova di nuovo nel funzionamento gioco inattivo.
4.) Stato OFF = alimentatore staccato dalla rete elettrica

Questo prodotto riporta il simbolo selettivo dei prodotti di scarto per dispositivi elettrici ed elettronici (WEEE). Ciò significa che il prodotto deve essere gestito in conformità alla Direttiva Europea 2002/96/EC per essere riciclato o smantellato per minimizzare il suo impatto sull‘ambiente.
Per ulteriori informazioni, si prega di contattare le vostre autorità regionali o locali.
I prodotti elettronici non inclusi nel processo di scelta selettiva sono potenzialmente pericolosi per l‘ambiente e la salute umana a causa della presenza di sostanze pericolose.

NL

Inhoudsopgave

Veiligheidsinstructies 22
Belangrijk advies 22
Verpakkingsinhoud 22
Beschrijving 22
Functies 22
Aansluiting 22
Opstellen van de Lap Counter 22
Overzicht display 22
Startvoorbereiding 23
Valse start 23
Trainingsmodus 23
Ronderace 23
Weergave ronderace Positie Tower 23
Tijdrace 23
Weergave tijdrace Positie Tower 24
Instellingen display 24
Resetfunctie 24
Onderhoud en verzorging 24
Oplossen van fouten Rijtechniek 24
Technische gegevens 24

Welkom

Hartelijk welkom in het team Carrera!
De bedieningshandleiding bevat belangrijke informatie over de opbouw en de bediening van uw elektronische Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132. Gelieve deze zorgvuldig te lezen en aansluitend te bewaren.
Gelieve u bij eventuele vragen tot onze verkoop te wenden of onze internetpagina's te bezoeken:
carrera-toys.com · carreraclub.com

Gelieve de inhoud op volledigheid en eventuele transportschade te controleren. De verpakking bevat belangrijke informatie en dient eveneens te worden bewaard.

Gelieve in acht te nemen, dat de elektronische Lap Counter alleen in verbinding met de 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit functioneel is. De Lap Counter kan voor Carrera DIGITAL 124/132 voertuigen worden gebruikt.

Als u informatie over de bediening van de 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit nodig hebt, dan vindt u deze in de bedieningshandleiding van de Control Unit.

Wij wensen u veel plezier met uw nieuwe elektronische Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132.

Veiligheidsinstructies

• **WAARSCHUWING!** Voor kinderen onder de 36 maanden niet geschikt. Verstikkingsgevaar vanwege kleine onderdelen die kunnen worden ingeslikt. Pas op: Door bepaalde functies bestaat er klemgevaar.

• De baan en de voertuigen dienen regelmatig op schade aan leidingen, stekkers en behuizingen te worden gecontroleerd! Defecte delen uitwisselen.

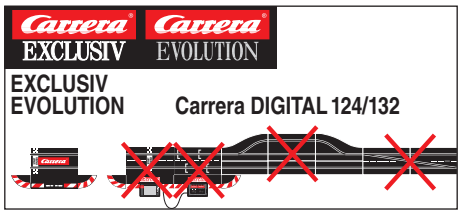
• De autoracebaan is niet geschikt voor het gebruik in open lucht of in vochtige ruimtes! Houd vloeistoffen uit de buurt van de baan.

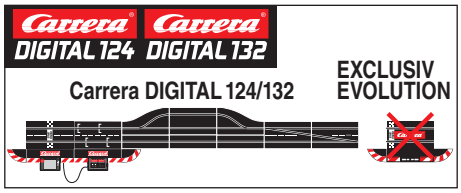
• Leg geen metalen delen op de baan, om kortsluiting te vermijden. De baan niet opstellen in de buurt van gevoelige voorwerpen, omdat uit het circuit geslingerde voertuigen beschadigingen kunnen veroorzaken.

• Haal voor de reiniging de stekker uit de wandcontactdoos! Gebruik voor de reiniging een vochtige doek, geen oplosmiddelen of chemische producten. Bij het niet gebruiken van de racebaan dient deze beschermd tegen stof en droog te worden bewaard, best in het originele karton.

• Racebaan niet op gezichts- of ooghoogte gebruiken omdat de kans bestaat dat eruit slingerende auto's letsel veroorzaken.

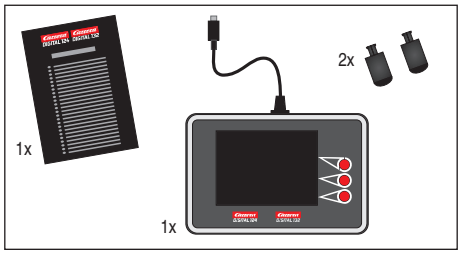
Belangrijk advies





Let erop dat het bij Exclusiv/Evolution (analoog systeem) en Carrera DIGITAL 124/132 (digitaal systeem) om twee separate en compleet autonome systemen gaat. Wij adviseren nadrukkelijk beide systemen bij de opbouw van het spoor te scheiden. Dat wil zeggen er mag geen verbindingsrail van Exclusiv/Evolution met de verbindingsrail incl. Black Box van Carrera DIGITAL 124/132 in een traject aanwezig zijn. Ook dan niet, wanneer maar één van de beide verbindingsrails (Exclusiv/Evolution verbindingsrail of Carrera DIGITAL 124/132 verbindingsrail incl. Black Box) op de stroomvoorziening is aangesloten. Verder mogen ook alle andere componenten van Carrera DIGITAL 124/132 (wissels, elektronische rondetellers, pit stop) niet in een Exclusiv/Evolution-spoor worden gemonteerd, d.w.z. analoog worden gebruikt. Wanneer bovengenoemd advies niet in acht wordt genomen kan het niet worden uitgesloten dat Carrera DIGITAL 124/132 componenten worden vernield, in dat geval kan geen aanspraak op garantie worden gemaakt.

Verpakkingsinhoud



1 Lap Counter incl. aansluitkabel
2 Standvoeten
1 Bedieningshandleiding

Gelieve de inhoud op volledigheid en eventuele transportschade te controleren. De verpakking bevat belangrijke informatie en dient eveneens te worden bewaard.

Beschrijving

De Lap Counter 30355 is uitsluitend bruikbaar met de Control Unit 30352 en maakt de rondentelling en de tijdmeting voor maximaal 8 voertuigen mogelijk, waarbij daarvan 6 voertuigen actief mogen bestuurd zijn. Bovendien kunnen Autonomous Car en Pace Car worden aangetoond.

Opmerking: Als gelijktijdig meerdere Autonomous Cars rijden, worden deze samen op positie 7 en alle Pace Cars samen op positie 8 geteld.

Bij gebruik van de Pit Lane 30356 kanook een rondentelling of tijdmeting in de Pit Lane gebeuren. Voor verdere informatie hierover, zie ook gebruiksaanwijzing van de Control Unit 30352.

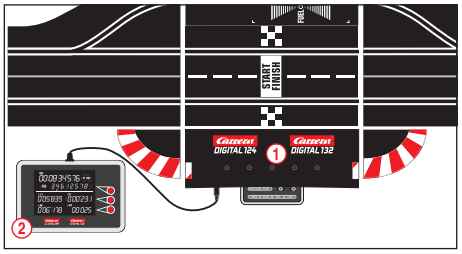
Fabrieksinstellingen:
- Ronderace = 50
- Tijdrace = 5 minuten
- Contrast = 20
- Helderheid = 20

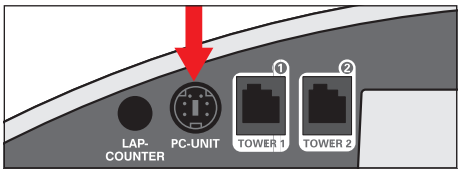
Functies

- Trainingsmodus
- Ronderace max. 9999
- Tijdrace max. 49:59'59"
- F1- of Slot-modus voor het einde van de race selecteerbaar
- Positieweergave op het display

De Lap Counter beschikt over een memoryfunctie. Van zodra de waarden van de fabrieksinstelling worden gewijzigd, blijven de gewijzigde waarden behouden, tot deze weer opnieuw worden ingesteld.

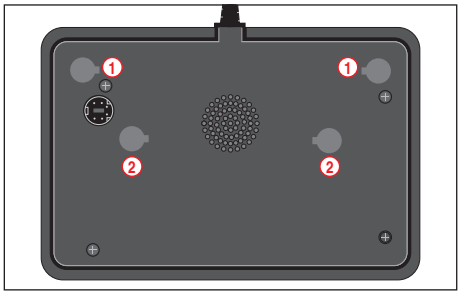
Aansluiting





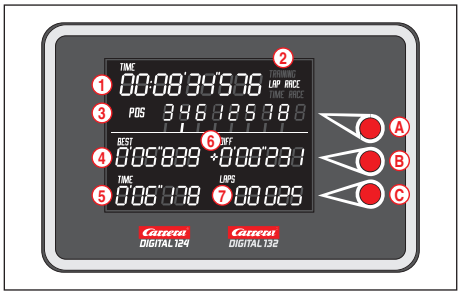
Voor Lap Counter (2) is er geen afzonderlijke rail nodig. Het toestel wordt direct met aansluitbus „PC UNIT" van de Control Unit (1) verbonden en is onmiddellijk bedrijfsklaar.

Opstellen van de Lap Counter



Op de achterkant van de behuizing bevinden zich de opnamen voor de standvoeten. Naargelang de gewenste neiging kunnen de standvoeten in positie (1) of (2) worden gestoken. Voor de montage worden de voeten geheel in de opnamen gestoken, tot zij vergrendelen. Voor de demontage worden de standvoeten uit de opname getrokken.

Overzicht display



(1) Totale tijdweergave
(2) Racemodus
(3) Positieweergave
(4) Beste rondentijd
(5) Laatste rondentijd
(6) Achterstand op de eerste
(7) Aantal gereden ronden
(A) - (C) Bedieningstoetsen

Startvoorbereiding

Voor gebruik van de Lap Counter moeten alle voertuigen gecodeerd worden. Voor de codering van de afzonderlijke voertuigen, zie gebruiksaanwijzing van de Control Unit.

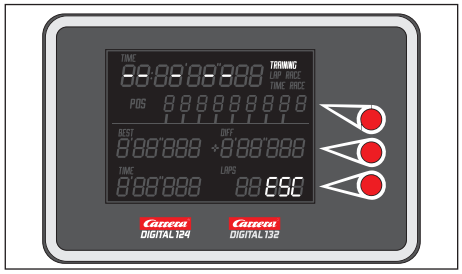
Valse start

Als gedurende de start-verkeerslichtfase een handregelaar van een voertuig wordt bediend, dan wordt dit als valse start aanzien. Het voertuig, dat de valse start heeft veroorzaakt rijdt kort vooruit en de LED van het betreffende voertuig/de handregelaar knippert. De race of de training wordt niet vrijgegeven en moet opnieuw worden gestart.

Trainingsmodus

De trainingsmodus dient voor de training en de plaatsing voor de start van de race en kan zonder ronden- of tijdinstelling worden gestart. Voor de instelling van de trainingsmodus handelt u als volgt:

1. Schakel de Control Unit in (ON/OFF-schakelaar).
2. De middelste LED van de Control Unit licht na ca. 1 seconde permanent op en een kort akoestisch signaal weerklinkt.
3. De elektronische Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132 wordt automatisch in trainingsmodus ingeschakeld.



4. Druk eenmaal op de startknop van de Control Unit – alle LED´s lichten permanent op.
5. Zet het/de voorgecodeerde voertuig/en op de aansluitrail.
6. Aansluitend opnieuw op de startknop drukken – de startsequentie wordt ingeleid, de LED´s lichten op en er weerklinken akoestische signalen.
7. Het trainingsverloop begint na afloop van de startsequentie en de totale tijd („TIME“) begint te tellen.

Gedurende en na een training kan met toets A naar de afzonderlijke voertuigen worden geschakeld. Hierbij wordt in de positieweergave onder het geselecteerde voertuig een verticale lijn aangetoond. Voor het betreffende voertuig worden op het display de volgende waarden aangetoond:

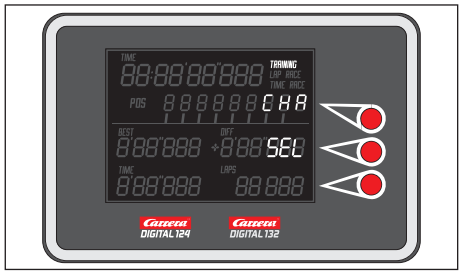
- Beste rondentijd
- Laatste rondentijd
- Achterstand op het eerste voertuig als tijdachterstand of rondenachterstand
- Aantal gereden ronden

Om het trainingsverloop te beëindigen drukt u tijdens de race eenmaal op toets C („ESC“). Om naar het hoofdmenu terug te keren moet er opnieuw op toets C („ESC“) worden gedrukt.

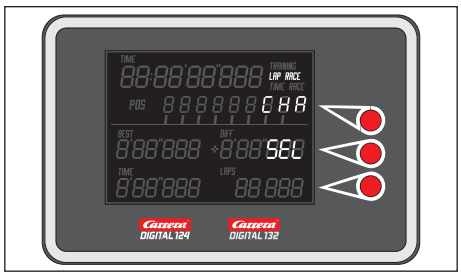
Opmerking:
Na het beëindigen van de trainingsmodus gaan alle gegevens verloren. Afzonderlijke rondetijden boven 09:59:999 kunnen niet in het display worden aangetoond.

Ronderace

Om een ronderace in te richten drukt u in het hoofdmenu op **toets C** („ESC“). De weergave wisselt nu in de selectiemodus.

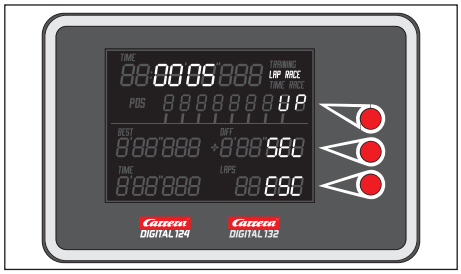


Het woord „TRAINING“ knippert en op het display worden de letters „CHA“ voor Change (wisselen) en „SEL“ voor Select (selecteren) aangetoond. Met **toets A** („CHA“) wordt de modus gewisseld tot „LAP RACE“ knippert.

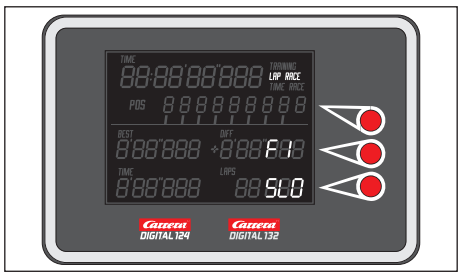


Met **toets B** („SEL“) wordt de selectie bevestigd en men gaat naar de volgende invoer.

In de volgende stap wordt het aantal ronden bepaald. Principieel gebeurt er eerst de instelling van de eenheden, dan van de tientallen, daarna de honderdtallen en als laatste de duizendtallen (het overeenkomstige aantal in het display knippert). Door op toets A („UP“) te drukken verhoogt u het aantal. Om naar de volgende plaatsen te wisselen, drukt u op toets B („SEL“) en stelt u de waarde zoals beschreven in. Als het vooringestelde aantal ronden niet hoeft te worden gewijzigd, dan bevestigt u dit door op toets B („SEL“) te drukken tot de rondenweergave verdwijnt.



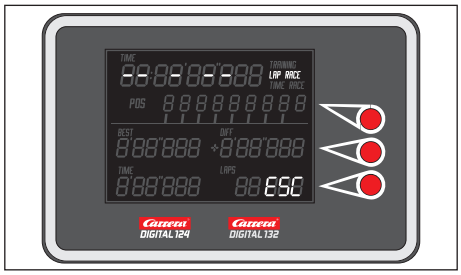
Na uitgevoerde invoer van de ronden moet als volgende de modus voor het einde van de race worden bepaald. Met de overeenkomstige toetsen kan „F1“ of „SLOT“ worden geselecteerd.



F1-modus:
Nadat het eerste voertuig de ingestelde ronden heeft geabsolveerd, wordt bij de volgende voertuigen alleen nog de actuele ronde gemeten.

Slot-modus:
Alle voertuigen moeten alle instelronden absolveren tot de race is beëindigd.

Na selectie van de modus schakelt de weergave om op de modus bedrijfsklaar en wacht op het startsignaal.



Druk eenmaal op toets „START“ aan de Control Unit en plaats de voertuigen op de aansluitrail. Druk daarna opnieuw op de toets Start. De startsequentie verloopt en de tijd aan de Lap Counter begint te lopen.

Gedurende en na een ronderace kan met toets A naar de afzonderlijke voertuigen worden geschakeld. Hierbij wordt in de positieweergave onder het geselecteerde voertuig een verticale lijn aangetoond. Voor het betreffende voertuig worden op het display de volgende waarden aangetoond:

- Beste rondentijd
- Laatste rondentijd
- Achterstand op het eerste voertuig als tijdachterstand of rondenachterstand
- Aantal gereden ronden

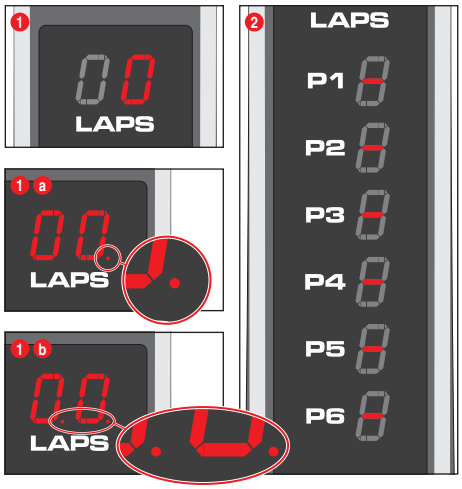
Als een voertuig de race heeft beëindigd wordt dit op de betreffende positie door knipperen op het display aangetoond. Bij het einde van de race weerklinkt er een akoestisch signaal en de displayweergave begint te knipperen.

Om een lopende ronderace te annuleren drukt u gedurende de race eenmaal op toets C („ESC“).

Weergave ronderace Positie Tower

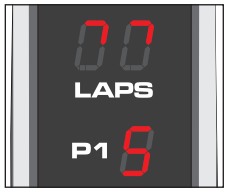
Bij gebruik van de Lap Counter in verbinding met de Position Tower 30357 wordt in de bovenste segmentweergave het ingestelde aantal ronden aangetoond. Tijdens de race telt deze achteruit tot nul tot de race door het eerste voertuig is beëindigd.

De rondenweergave met twee cijfers kan met de segmentweergave maximaal 250 ronden weergeven. De honderdtallen worden daarbij door de punten onderaan rechts in het betreffende segment weergegeven.



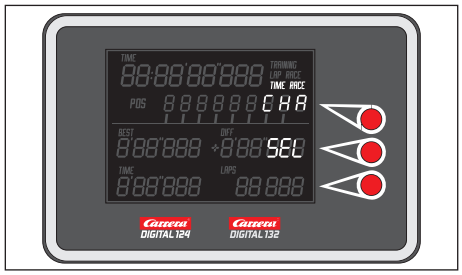
1 LED segmentindicatie met 2 tekens voor indicatie van het aantal ronden
1a Indicatie 100 ronden
1b Indicatie 200 ronden
2 Telkens LED segmentindicatie met 1 LED voor indicatie van de racepositie van maximaal 6 voertuigen

Bij een ingesteld aantal ronden van meer dan 250 worden in het bovenste segment twee haakjes aangetoond. Eerst vanaf nog 250 te rijden ronden telt de weergave terug tot nul.

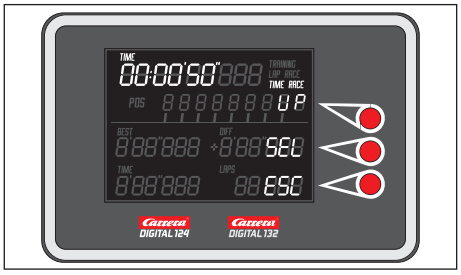


Tijdrace

Om een tijdrace in te richten drukt u in het hoofdmenu op **toets C** („ESC“). De weergave wisselt nu in de selectiemodus. Druk op **toets A** („CHA“) tot in het display het woord „TIME RACE“ knippert.

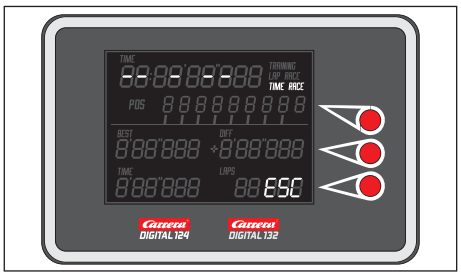


Bevestig de selectie door op **toets B** („SEL“) te drukken, om naar de tijdinvoer te gaan.



Na de selectie knippert de secondenplaats. Principieel gebeurt eerst de instelling van de seconden, daarna van de minuten en als laatste van de uren (de display cursor knippert op de betreffende plaats). Door op **toets A** („UP“) te drukken verhoogt u het getal. Om naar de volgende plaatsen te wisselen, drukt u op **toets B** („SEL“) en stelt u de gewenste tijd zoals beschreven in.
Als de vooringestelde racetijd niet hoeft te worden gewijzigd, dan bevestigt u dit door meermaals op toets B („SEL“) te drukken, tot tijdweergave verdwijnt.

Na invoer van de tijd schakelt het display om naar de modus bedrijfsklaar en wacht op het startsignaal.



Druk eenmaal op toets „START“ aan de Control Unit en plaats de voertuigen op de aansluitrail. Druk daarna opnieuw op toets Start. De startsequentie verloopt en de totale tijdweergave aan de Lap Counter begint achteruit te lopen.

Gedurende en na een tijdrace kan met toets A naar de afzonderlijke voertuigen worden geschakeld. Hierbij wordt in de positieweergave onder het geselecteerde voertuig een verticale lijn aangetoond. Voor het betreffende voertuig worden op het display de volgende waarden aangetoond:

- Beste rondentijd
- Laatste rondentijd
- Achterstand op het eerste voertuig als tijdachterstand of rondenachterstand
- Aantal gereden ronden

Als de totale tijd verlopen is, dan is de race beëindigd, er weerklinkt een akoestisch signaal en de posities van alle voertuigen knipperen op het display. In de bovenste regel „TIME“ wordt dan de totale tijd van het eerste voertuig aangetoond.

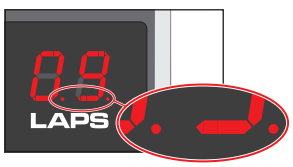
Om een lopende tijdrace te annuleren drukt u tijdens de race eenmaal op **toets C** („ESC“).

Weergave tijdrace Positie Tower

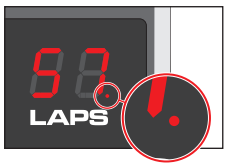
Bij gebruik van de Lap Counter in verbinding met de Position Tower 30357 wordt in de bovenste segmentweergave de nog te rijden tijd aangetoond. Gedurende de race loopt deze achteruit tot nul tot de race is beëindigd.

Bij een tijdrace kan een maximale tijd van 49:59'59'' worden ingesteld. Hierbij worden de uren door twee punten in de segmentweergave gesignaleerd. Na afloop van de uren worden de nog overige minuten door het punt in de rechter segmentweergave aangetoond. Bij annulering van de laatste minuut van de race telt de weergave per seconde zonder punt terug naar nul.

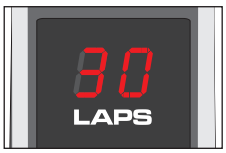
Urenweergave



Minutenweergave

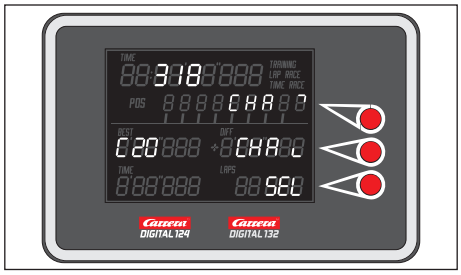


Secondenweergave

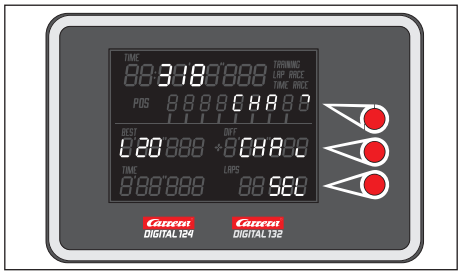


Instellingen display

Voor aanpassing van de leesbaarheid kan het **contrast** van het display in 20 standen worden ingesteld. Hiervoor de Control Unit uitschakelen. **Toets A** gedurende het inschakelen van de Control Unit ingedrukt houden, tot de displayweergave overeenkomstig de afbeelding wijzigt. De bovenste regel toont de overeenkomstige softwareversie aan.
Met „CHA ⌝“ en „CHA ⌞“ kan de contraststerke (max. 20) van het display worden gewijzigd. Om de geselecteerde waarde over te nemen drukt u op **toets C** („SEL“).



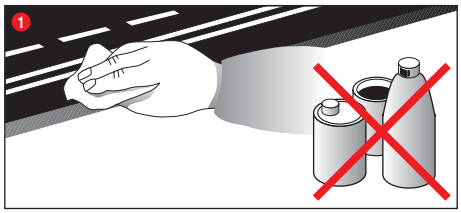
Voor aanpassing van de leesbaarheid kan de **helderheid** van de achtergrondverlichting in 20 standen worden ingesteld. Hiervoor de Control Unit uitschakelen. **Toets C** („ESC“) gedurende het inschakelen van de Control Unit ingedrukt houden, tot de displayweergave overeenkomstig de afbeeldingwijzigt. De bovenste regel toont de overeenkomstige softwareversie aan.
Met „CHA ⌝“ en „CHA ⌞“ kan de helderheid (max. 20) van de achtergrondverlichting worden gewijzigd. Om de geselecteerde waarde over te nemen drukt u op toets C („SEL“).



Resetfunctie

Om alle instellingen van de Lap Counter terug te zetten, houdt u tijdens het inschakelen van de Control Unit de **toets B** op de Lap Counter ingedrukt. Houd de toets zolang ingedrukt, tot de trainingsweergave weer verschijnt. Alle gegevens werden daarbij op de fabrieksinstelling teruggezet. (zie beschrijving)

Onderhoud en verzorging



Om een correcte functie van de racebaan te vrijwaren, dienen alle delen van de racebaan regelmatig te worden gereinigd. Haal voor de reiniging de stekker uit de contactdoos.

1 **Racetraject:** het oppervlak van de racebaan en de spoorsleuven met een droge doek zuiver houden. Geen oplosmiddelen of chemische producten gebruiken voor de reiniging.
Wanneer de baan niet wordt gebruikt tegen stof beschermd en droog bewaren, best in het originele karton.

Oplossen van fouten Rijtechniek

Oplossen van fouten:
Gelieve bij storingen het volgende te controleren:
• Zijn de stroomaansluitingen correct?
• Transformator en handregelaars correct aangesloten?
• Zijn de baanverbindingen correct in elkaar?
• Zijn de racebaan en de spoorsleuven zuiver en vrij van vreemde voorwerpen?
• Zijn de slepers in orde en hebben zij contact met de spoorsleuf?
• Zijn de voertuigen correct op de overeenkomstige handregelaar gecodeerd?
• Bij elektrische kortsluiting wordt de stroomtoevoer van de baan automatisch gedurende 5 seconden uitgeschakeld en wordt dit door akoestische en optische signalen aangetoond.
• Staan de voertuigen in rijrichting op de piste? Indien dit niet functioneert, rijrichtingschakelaar aan de onderzijde van het voertuig overschakelen.

Instructie:
Tijdens het spelen kunnen kleine voertuigonderdelen zoals spoilers of spiegels, die door hun zo waarheidsgetrouw mogelijke uitvoering zo gevormd moeten worden, mogelijk losraken of breken. Om dit te voorkomen, heeft u de mogelijkheid om ze te beschermen door ze voor het spelen te verwijderen.

Rijtechniek:
• Op de rechte stukken kan snel gereden worden, voor de bochten dient afgeremd te worden, in de uitgang van de bocht kan dan weer versneld worden.
• Houd de voertuigen niet met lopende motor vast of blokkeer ze niet, daardoor kunnen oververhitting of motorschade ontstaan.

Instructie: Bij toepassing op railsystemen, die niet door Carrera zijn geproduceerd, moet de bestaande leischeen door de speciale leischeen (#85309) worden vervangen. Lichte loopgeluiden bij gebruik van de Carrera brug (#20587) of de steile bocht 1/30° (#20574) zijn veroorzaakt door de originaliteit van het schaalmodel en zijn onbelangrijk voor de onberispelijke speelfunctie.

Alle carrera-onderdelen in Web Shop verkrijgbaar:
carrera-toys.com
Levering uitsluitend in Duitsland, Oostenrijk, Nederland, België en Luxemburg.

Technische gegevens

Uitgangsspanning · Speelgoedtransformator

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Stroommodi
1.) Speelmodus = Voertuigen worden met de handregelaar bediend
2.) Rustmodus = De handregelaars worden niet bediend, geen spel
3.) Stand-by modus = Na ca. 20 minuten rustmodus wordt de aansluitrail in stand-by modus geschakeld. De middelste LED knippert met lange tussenpozen.
STROOMVERBRUIK < 1 watt/1W
Door bediening van de handregelaar wordt de stand-by modus beeindigd, de baan bevindt zich weer in rustmodus.
4.) Uit toestand = De netvoeding is gescheiden van het stroomnet

Dit product draagt het selectieve klasseringssymbool voor elektrisch afval en elektronische apparatuur (WEEE). Dit betekent dat dit product moet worden behandeld overeenkomstig Europese Richtlijn 2002/96/EC teneinde te worden gerecycleerd of gesloopt om het effect op de omgeving zo klein mogelijk te maken.
Zoek alstublieft contact met uw plaatselijke of regionale bevoegde instantie voor verdere informatie.
Elektronische producten niet inbegrepen in het selectieve klasseringsproces zijn potentieel gevaarlijk voor het milieu en de menselijke gezondheid ten gevolge van de tegenwoordigheid van gevaarlijke substanties.

Innehåll

Säkerhetshänvisningar 25
Viktig upplysning 25
Innehållet i förpackningen 25
Beskrivning 25
Funktioner 25
Anslutning 25
Uppställning av varvräknaren 25
Översikt display 25
Startförberedelser 26
Tjuvstart 26
Träningsmodus 26
Varvslopp 26
Indikering varvslopp Position Tower 26
Tidslopp 26
Indikering tidslopp Position Tower 27
Displayinställningar 27
Reset-funktion 27
Underhåll och skötsel 27
Åtgärdande av fel Körteknik 27
Tekniska data 27

Välkommen

Hjärtligt välkommen till Team Carrera!
Bruksanvisningen innehåller viktig information om hur man monterar och använder elektronisk varvräknare Carrera DIGITAL 124/132. Var vänlig och läs igenom den noggrant och förvara den därefter. Om Du har frågor: kontakta vår distributör, eller besök våra hemsidor:
carrera-toys.com · carreraclub.com

Kontrollera vänligen att innehållet i förpackningen är fullständigt och fritt från eventuella transportskador. Förpackningen innehåller viktiga informationer och bör också förvaras.

OBS: den elektroniska varvräknaren fungerar endast i kombination med 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit. Varvräknaren kan användas till Carrera DIGITAL 124/132-fordon.

För mer information om hanteringen av 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit: se bruksanvisningen till Control Unit.

Vi önskar dig mycket nöje med din nya elektroniska varvräknare Carrera DIGITAL 124/132.

Säkerhetshänvisningar

• **VARNING!** Inte lämpligt för barn under 36 mån. Kvävningsrisk på grund av smådelar som kan sväljas. OBS! Funktionsbetingad klämrisk.

• Kontrollera regelbundet eventuella skador på ledningar, stickkontakter och kåpor på banan och fordonen! Byt ut defekta delar.

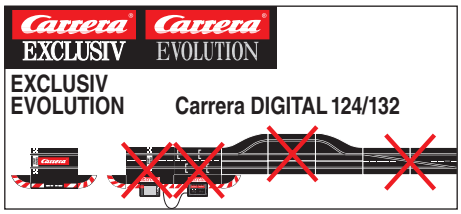
• Bilbanan är inte lämpad för drift utomhus eller i fuktiga rum! Håll vätskor borta.

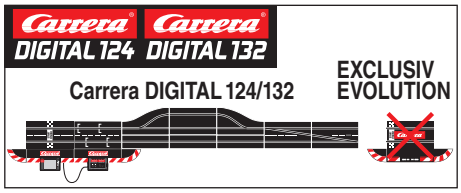
• Lägg inga metalldelar på banan, så att kortslutning förhindras. Ställ inte upp banan direkt bredvid ömtåliga föremål, eftersom fordon som flyger av banan kan förorsaka skador.

• Dra ut stickkontakten innan banan rengörs! Använd en fuktig trasa för rengöring, och inte lösningsmedel eller kemikalier. Förvara banan torrt och dammfritt om den inte används, helst i originalkartongen.

• Använd inte bilracerbanan i ansikts- eller ögonhöjd. Det finns risk för skador p.g.a. att fordon slungas ut.

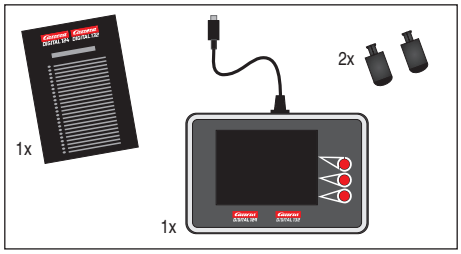
Viktig upplysning





Observera att det vid Exclusiv/Evolution (analogt system) och Carrera DIGITAL 124/132 (digitalt system) handlar om två separata och fullständigt oberoende system. Vi upplyser uttryckligen om att de båda systemen skall separeras vid uppbyggnad av banan. Dvs, det får inte finnas några anslutningsskenor från Exclusiv/Evolution med anslutningsskenan inkl. Black Box från Carrera DIGITAL 124/132 i en sträcka. Inte heller när endast en av de båda anslutningsskenorna (Exclusiv/Evolution anslutningsskena eller Carrera DIGITAL 124/132 anslutningsskena inkl. Black Box) är ansluten till strömförsörjningen. Vidare får inte heller några andra komponenter av Carrera DIGITAL 124/132 (växlar, elektronisk varvtalsräknare, Pit Stop) byggas in i en Exclusiv/Evolution bana, dvs. köras analogt. Om inte ovanstående uppgifter beaktas, kan det inte uteslutas att Carrera DIGITAL 124/132 komponenter förstörs, i vilket fall inga garantianspråk kan göras gällande.

Innehållet i förpackningen



1 Varvräknare inkl. anslutningskabel
2 Fötter
1 Bruksanvisning

Kontrollera vänligen att innehållet i förpackningen är fullständigt och fritt från eventuella transportskador. Förpackningen innehåller viktiga informationer och bör också förvaras.

Beskrivning

Varvräknare 30355 kan användas endast med Control Unit 30352 och möjliggör varvräkning och tidtagning för upp till 8 fordon, varav 6 av dem får vara aktivt styrda. Dessutom kan Autonomous Car och Pace Car visas.

OBS: om man kör med flera Autonomous Cars samtidigt, räknas dessa ihop på position 7, och alla Pace Cars på position 8.

Om man använder Pit Lane 30356 kan man räkna varven resp. Ta tiden på Pit Lane. Se även bruksanvisningen till Control Unit 30352.

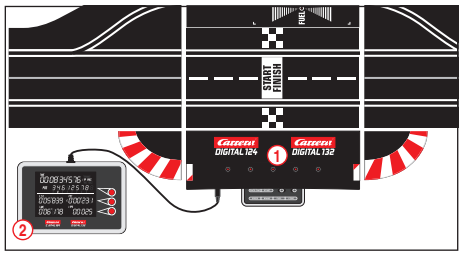
Fabriksinställningar:
- Varvslopp = 50
- Tidslopp = 5 minuter
- Kontrast = 20
- Ljusstyrka = 20

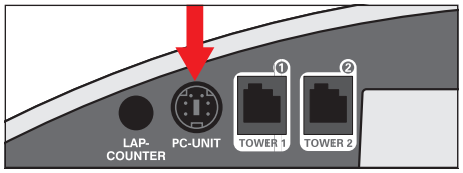
Funktioner

- Träningsmodus
- Varvslopp max. 9999
- Tidslopp max. 49:59'59''
- F1- eller slot-modus kan väljas för avslutning av körningen
- Positionsvisning på displayen

Varvräknaren har en minnesfunktion. Så snart som de fabriksinställda värdena ändras, ligger ändringarna kvar tills att de ställs in på nytt.

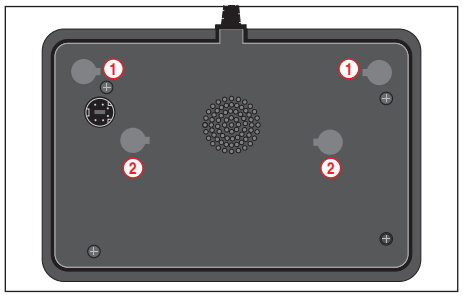
Anslutning





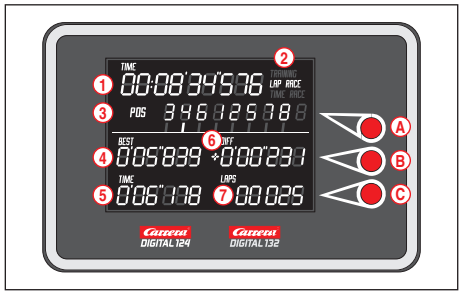
För varvräknaren (2) krävs ingen speciell skena. Enheten kopplas ihop direkt med anslutningsbussningen „PC UNIT" i Control Unit (1) och är klar att användas på en gång.

Uppställning av varvräknaren



På baksidan av kåpan sitter uttag för fötterna. Beroende på önskad lutning, kan man sätta i fötterna i position (1) eller (2). För att montera fötterna: sätt i dem helt i uttagen tills att de hakar på plats. För demontering av fötterna: dra ut dem ur uttagen.

Översikt display



(1) Tid totalt
(2) Tävlingsmodus
(3) Position
(4) Bästa varvtid
(5) Senaste varvtid
(6) Avstånd till tätbilen
(7) Antal körda varv
(A) - (C) Manöverknappar

Förberedelse för start

Innan varvräknaren används, måste alla bilar kodas. Se bruksanvisningen till Control Unit.

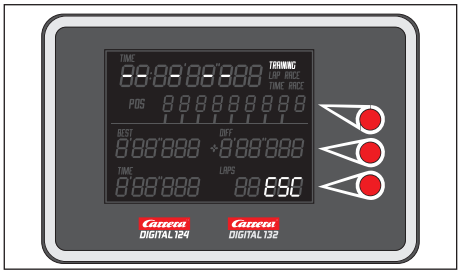
Tjuvstart

Om man vidrör handregulatorn till ett fordon under startsignalfasen, bedöms detta som en tjuvstart. Den bil som orsakade tjuvstarten startar kort, och LED för den berörda bilen/handregulatorn blinkar. Tävlingen resp. träningen godkänns inte och måste startas om på nytt.

Träningsmodus

Träningsmodus används för träning och startplacering i lopp. Det kan startas utan varvs- eller tidsinställnng. Gör så här för att ställa in träningsmodus:

1. Slå på Control Unit (ON/OFF-knappen).
2. Den mellersta LED på Control Unit lyser permanent efter ca 1 sekund och en kort akustisk signal ljuder.
3. Den elektroniska varvräknaren Carrera DIGITAL 124/132 knäpps automatiskt på i träningsmodus.



4. Tryck en gång på startknappen på Control Unit – alla LED lyser permanent.
5. Ställ den/de förhandskodade bilen/bilarna på anslutningsskenan.
6. Tryck igen på startknappen - startsekvensen inleds, LED lyser och akustiska signaler ljuder.
7. Träningsloppet börjar när startsekvensen har löpt ut, och totaltiden („TIME“) börjar räknas.

Under och efter en träning kan man använda knapp A för att växla till de enskilda bilarna. Då visas ett vertikalt streck under vald bil i positionsindikeringen. Följande uppgifter visas i displayen för resp. bil:

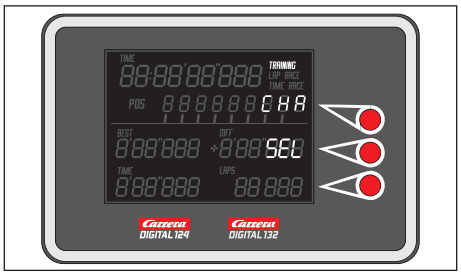
- Bästa varvtid
- Senaste varvtid
- Avstånd till tätbilen uttryckt i tid resp. varv
- Antal körda varv

För att avsluta träningskörningen: tryck en gång på **knappen C** („ESC“) under körning. Tryck en gång till på **knappen C** („ESC“) för att komma tillbaka till huvudmenyn.

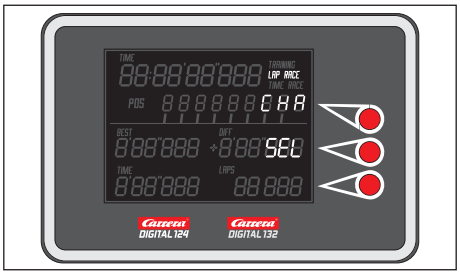
OBS:
Efter avslutat träningsmodus försvinner alla data.
Enskilda varvtider över 09:59:999 kan inte visas i displayen.

Varvslopp

För att lägga upp ett varvslopp, trycker man i huvudmenyn på **knappen C** („ESC“). Indikeringen växlar nu till urvalsläget.

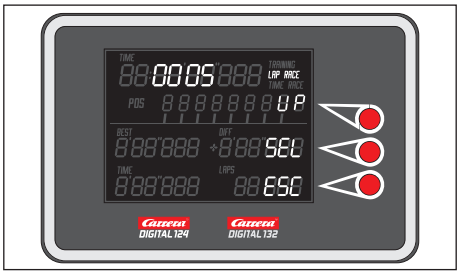


Ordet „TRAINING“ blinkar och på displayen visas bokstäverna „CHA“ för Change (ändra) och „SEL“ för Select (välj). Med knappen A („CHA“) ändrar man läge tills att „LAP RACE“ blinkar.

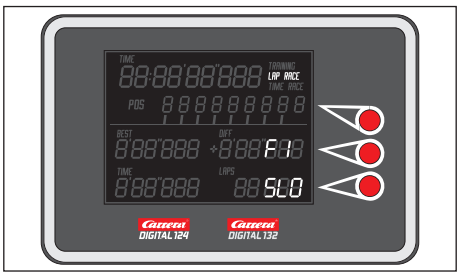


Med **knappen B** („SEL“) bekräftar man valet, och kommer till nästa inmatning.

I nästa steg bestäms antalet varv. I princip ställer man först in 1-talssiffran, sedan 10-talssiffran och 100-talssiffran, ochh sist 1000-talssiffran (motsvarande siffra blinkar på displayen). Tryck på **knappen A** („UP“) för att öka siffran. För att gå till nästa position trycker man på **knappen B** („SEL“) och ställer in värdet där enligt beskrivningen. Om man inte vill ändra det förinställda antalet varv, bekräftar man det genom att trycka på **knappen B** („SEL“) tills att varvvisningen försvinner.



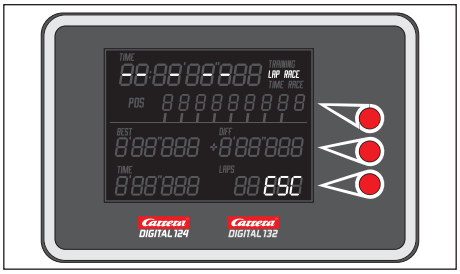
Efter avslutad inmatning av varven måste man välja läge för tävlingsavslutningen. Välj „F1“ eller „SLOT“ med resp. knappar.



F1-läge:
När tätbilen har avslutat angivet antal varv, mäts endast det innevarande varvet för de efterföljande bilarna.

Slot-läge:
Alla bilar måste köra samtliga inställda varv innan tävlingen är avslutad.

När man har valt läge, växlar indikeringen till beredskapsposition och väntar på startsignalen.



Tryck en gång på knappen „START“ på Control Unit och placera bilarna på anslutningsskenan. Tryck på startknappen igen. Startsekvensen löper ut och tiden på varvräknaren börjar gå.

Under och efter ett varvslopp kan man använda knapp A för att växla till de enskilda bilarna. Då visas ett vertikalt streck under vald bil i positionsindikeringen. Följande uppgifter visas i displayen för resp. bil:

- Bästa varvtid
- Senaste varvtid
- Avstånd till tätbilen uttryckt i tid resp. varv
- Antal körda varv

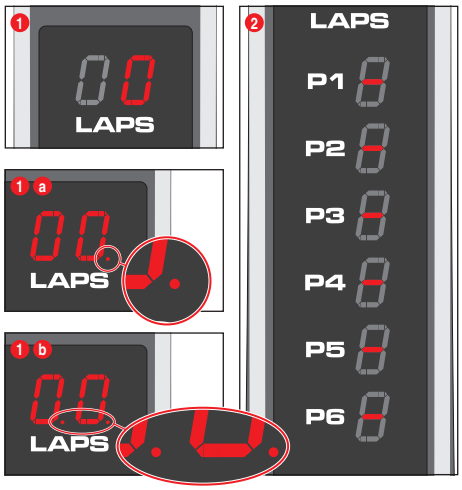
När en bil har avslutat tävlingen indikeras det på resp. position med ett blinkande på displayen. Vid avslutad tävling ljuder en akustisk signal och displayindikeringen börjar blinka.

För att avbryta ett pågående varvslopp: tryck en gång på **knappen C** („ESC“) under körning.

Indikering varvslopp Position Tower

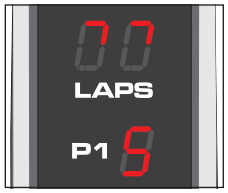
Om man använder varvräknaren i kombination med Position Tower 30357 visas det inställda antalet varv i den översta segmentindikeringen. Under körningen går denna bakåt till noll, tills att loppet avslutas av tätbilen.

Den tvåställiga varvindikeringen kan visa max. 250 varv i segmentindikeringen. 100-talspositionerna visas då med punkter nere till höger i resp. segment.



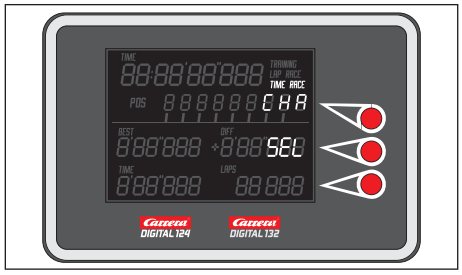
1 2-siffrig LED-display för visning av antalet varv
1 a Visning 100 varv
1 b Visning 200 varv
2 Var sin 1-siffrig LED-display för visning av placeringen i loppet för maximalt 6 bilar

Vid ett inställt antal varv över 250 visas två små bockar i den övre segmentindikeringen. Först fr.o.m. nästa 250 varv att köra, räknar indikeringen ner till noll.

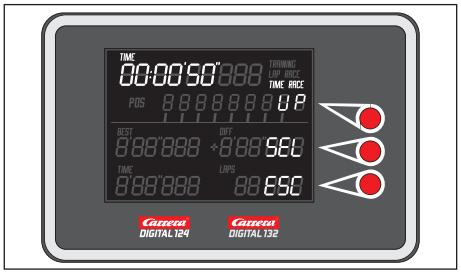


Tidslopp

För att lägga upp ett tidslopp, trycker man i huvudmenyn på **knappen C** („ESC“). Indikeringen växlar nu till urvalsläget. Tryck på **knappen A** („CHA“) tills att ordet „TIME RACE“ blinkar i indikeringen.

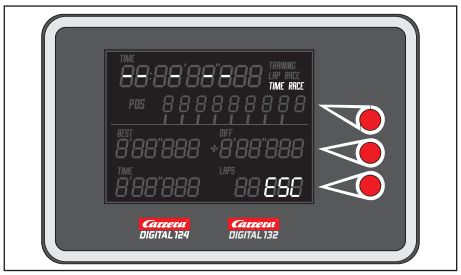


Bekräfta urvalet genom att trycka på **knappen B** („SEL“) för att komma till tidsinmatningen.



Efter urvalet blinkar sekundpositionen. I princip ställer man först in sekunder, sedan minuter och till sist timmar (displayens markör blinkar på resp. position). Tryck på **knappen A** („UP“) för att öka siffran. För att gå till nästa position måste man trycka på **knappen B** („SEL“), sedan ställer man in önskad tid enligt beskrivningen.
Om den förinställda tävlingstiden inte skall ändras, bekräftar man den genom att flera gånger trycka på **knappen B** („SEL“) tils att tidsindikeringen försvinner.

När tiden har matats in, växlar indikeringen om till beredskapsposition och väntar på startsignalen.



Tryck en gång på knappen „START“ på Control Unit och placera bilarna på anslutningsskenan. Tryck på startknappen igen. Startsekvensen löper ut och totaltiden på varvräknaren börjar räkna bakåt.

Under och efter ett tidslopp kan man använda **knapp A** för att växla till de enskilda bilarna. Då visas ett vertikalt streck under vald bil i positionsindikeringen. Följande uppgifter visas i displayen för resp. bil:

- Bästa varvtid
- Senaste varvtid
- Avstånd till tätbilen uttryckt i tid resp. varv
- Antal körda varv

När totaltiden har löpt ut, är tävlingen avslutad och en akustisk signal ljuder. Positionerna för alla bilar blinkar på displayen. På den översta raden „TIME“ visas tätbilens totaltid.

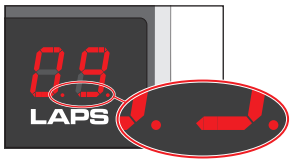
För att avbryta ett pågående tidslopp: tryck en gång på **knappen C** („ESC“) under körning.

Indikering tidslopp Position Tower

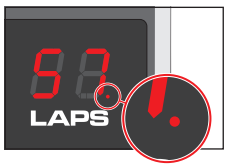
Om varvräknaren används i kombination med Position Tower 30357 visas resterande tid att köra i den översta segmentindikeringen. Under tävlingen går denna bakåt till noll, tills att tävlingen är avslutad.

Vid ett tidslopp kan man ställa in en max.tid på 49:59’59”. Timmarna visas med två punkter i segmentindikeringen. När timmarna har löpt ut, visas kvarvarande minuter med en punkt i den högra segmentindikeringen. När den sista minuten av tävlingen börjar gå, räknar indikeringen ned till noll i sekundtakt utan punkt.

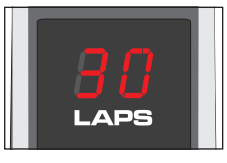
Timvisning



Minutvisning

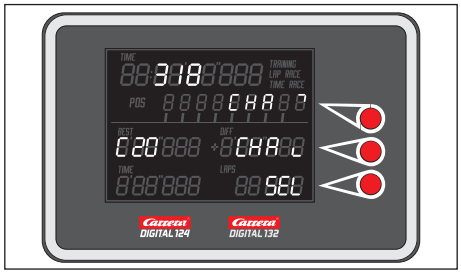


Sekundvisning

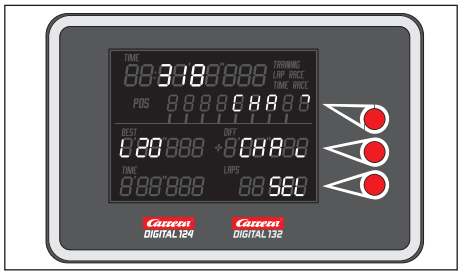


Displayinställningar

Vill man justera avläsbarheten, kan man ställa in displayens **kontrast** i 20 steg. Stäng först av Control Unit. Håll **knapp A** intryckt medan Control Unit slås på, tills att displayindikeringen ändras enligt bilden. Den översta raden anger programvaruversionen.
Använd „CHA ⌝“ och „CHA ⌞“ för att ändra kontraststyrkan (max. 20) i displayen. För att överta ett valt värde: tryck på **knappen C** („SEL“).



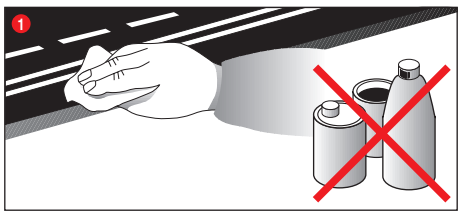
Vill man justera avläsbarheten, kan man ställa in **ljusstyrkan** på bakgrundsbelysningen i 20 steg. Stäng först av Control Unit. Håll **knapp C** („ESC“) intryckt medan Control Unit slås på, tills att displayindikeringen ändras enligt bilden. Den översta raden anger programvaruversionen.
Använd „CHA ⌝“ och „CHA ⌞“ för att ändra ljusstyrkan (max. 20) för bakgrundsbelysningen. För att överta ett valt värde: tryck på **knappen C** („SEL“).



Reset-funktion

För att återställa alla inställningar av varvräknaren, måste man hålla **knapp B** på varvräknaren intryckt medan Control Unit slås på. Håll knappen nedtryckt tills att träningsindikeringen visas igen. Alla data återställs då till fabriksinställningarna. (se beskrivning)

Underhåll och skötsel



För att säkerställa att bilbanan fungerar felfritt bör alla delar rengöras regelbundet. Dra ut stickkontakten innan rengöring påbörjas.

❶ **Bilbana:** Hål vägytan och spåren rena med en torr trasa. Använd inte lösningsmedel eller kemikalier för rengöring. Förvara banan torrt och dammfritt om den inte används, helst i originalkartongen.

Åtgärdande av fel Körteknik

Åtgärdande av fel:
Kontrollera vänligen följande vid stör-ningar:
• Är de elektriska anslutningarna riktiga?
• Är transformatorn och handreglagen anslutna korrekt?
• Sitter bansegmenten ihop felfritt?
• Är bilbanan och spåren rena och utan främmande föremål?
• Är släpskorna i ordning och har kontakt till spåret?
• Är bilarna riktigt kodade mot motsva rande handdosa?
• Vid en elektrisk kortslutning frånkopplas sträckans strömtillförsel automatiskt i 5 sekunder. Detta signaleras medels optiska och akustiska signaler.
• Står bilarna i körriktningen på banan? Om det inte fungerar koppla om körriktningsbrytaren på bilens undersida.

OBS:
Vid körning kann små fordonsdelar lossna, som t.ex. spoiler eller spegel, vilka måste vara så konstruerade för att likna originalet. För att undvika detta kann du skydda dem vid körning genom att avlägsna dem.

Körteknik:
• På de raka sträckorna kan man köra fort, men före en kurva bör man bromsa för att sedan accelerera igen vid kurvans utgång.
• Håll inte fast bilen när motorn är igång och blockera den inte, eftersom motorn skulle kunna bli för varm och ta skada.

OBS: vid användning i rälssystemen som inte är tillverkade av Carrera, måste den befintliga styrkölen bytas ut mot en specialstyrköl (#85309). Ett lätt ljud vid användning av Carrera överfart (#20587) eller motlutskurva 1/30° (#20574) beror på originaliteten i skalan och har ingen betydelse för funktionen.

Alla Carrera-reservdelar kan erhållas i webbshoppen:
carrera-toys.com
Leverans sker uteslutande till Tyskland, Österrike, Nederländerna, Belgien och Luxemburg.

Tekniska data

Utgångsspänning · Leksakstransformator

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Strömlägen
1.) Körningsläge = bilarna körs via handregulator
2.) Viloläge = handregulatorerna ej aktiverade, ingen körning
3.) Standby-läge = efter ca 20 minuters viloläge går anslutningsskenan över i standby-läge. Den mellersta LED blinkar med långa mellanrum.
STRÖMFÖRBRUKNING < 1 watt/1W
Genom aktivering av handregulatorn avslutar man standby-läget. Banan är tillbaka i viloläge.
4.) Från-läge = nätenheten frånskiljd från elnätet

Denna produkt är försedd med symbolen för selektiv kassering av elektrisk utrustning (WEEE). Det innebär att denna produkt måste kasseras motsvarande EG direktiv 2002/96/EG, för att minimera uppstående miljöskador. Ytterligare information kan erhållas av lokala eller regionala myndigheter. Elektroniska produkter som utesluts från denna selektiva kasseringsprocess utgör på grund av närvaron av farliga substanser en fara för miljö och hälsa.

Sisällysluettelo

Turvallisuusohjeita 28
Tärkeä huomautus 28
Pakkauksen sisältö 28
Kuvaus 28
Toiminnot 28
Liitäntä 28
Lap Counterin sijoitus 28
Yleiskuva näytöstä 28
Starttivalmistelut 29
Varaslähtö 29
Harjoitustila 29
Kierrosajo 29
Kierrosajon näyttö Position Tower 29
Aika-ajo 29
Aika-ajon näyttö Position Tower 30
Näytön säätö 30
Reset-toiminto 30
Huolto ja hoito 30
Häiriöiden poisto Ajotekniikka 30
Tekniset tiedot 30

Tervetuloa

Tervetuloa Carreran tiimiin!
Käyttöohje sisältää tärkeitä tietoja elektronisen Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132:nkokoamisesta ja käytöstä. Lue ne huolellisesti ja säilytä ne sen jälkeen.
Jos sinulla on kysyttävää, käänny myyntiosastomme puoleen tai käy verkkosivuillamme:
carrera-toys.com · carreraclub.com

Tarkasta, että sisältö on täydellinen ja että se ei ole vioittunut kuljetuksessa. Pakkauksessa on tärkeitä tietoja, minkä vuoksi se pitäisi säilyttää.

Oat huomioon, että elektroninen Lap Counter toimii vain yhdessä 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unitin kanssa. Lap Counteria voidaan käyttää Carrera DIGITAL 124/132 -autoihin.

Jos tarvitse ohjeita 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unitin käytöstä, katso Control Unitin käyttöohjetta.

Toivotamme sinulle paljon iloa uuden elektronisen Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132:n kanssa.

Turvallisuusohjeita

• VAROITUS!
Ei sovellu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Nieltävät pienet osat voivat tukehduttaa. Huomio: toiminnasta seuraava puristusmisvaara.

• On tarkastettava jatkuvasti, onko radan ja autojen johdoissa, pistokkeessa ja kotelossa vikoja! Vialliset osat on vaihdettava.

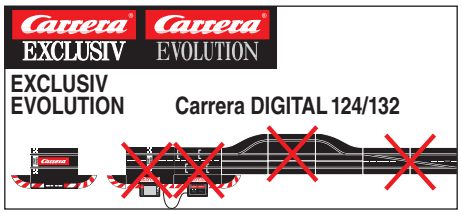
• Autorataa ei saa käyttää ulkona tai märkätiloissa! Nesteet on pidettävä pois radan lähettyviltä.

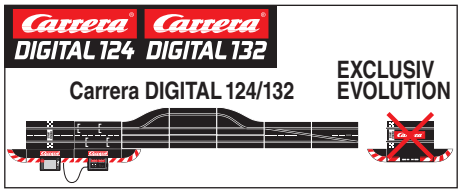
• Radalle ei saa laittaa metalliosia oikosulkujen vuoksi. Rataa ei saa rakentaa arkojen esineiden lähelle, koska radalta sinkoutuvat autot voivat vahingoittaa niitä.

• Verkkopistoke on vedettävä ennen puhdistusta! Puhdistukseen käytetään nihkeää liinaa, ei liuottimia tai kemikaaleja. Kun rataa ei käytetä, sitä säilytetään pölyltä suojattuna ja kuivassa, parhaiten alkuperäispakkauksessa.

• Autorataa ei saa käyttää kasvojen tai silmien korkeudella, koska ulossinkoutuvat autot voivat aiheuttaa tapaturmia.

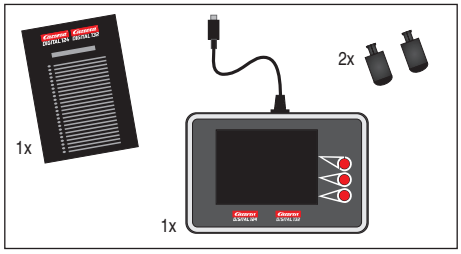
Tärkeä huomautus





Ota huomioon, että Exclusiv/Evolution (analoginen järjestelmä) ja Carrera DIGITAL 124/132 (digitaalinen järjestelmä) ovat kaksi erillistä ja täysin omavaraista järjestelmää. Huomautamme siitä, että molemmat järjestelmät on erotettava toisistaan rataa koottaessa, eli Exclusiv/Evolution in liitäntäkiskoa ei saa olla samassa radassa yhdessä Carrera DIGITAL 124/132:n liitäntäkiskon ja mustan laatikon kanssa. Ei edes siinä tapauksessa, että vain yksi molemmista liitäntäkiskoista (Exclusiv/Evolution in liitäntäkisko tai Carrera DIGITAL 124/132:n liitäntäkisko ja musta laatikko) on liitetty verkkovirtaan. Myöskään muita Carrera DIGITAL 124/132: osia (vaihteita, elektronista kierroslaskinta, varikkoa) ei saa yhdistää Exclusiv/Evolution-rataan eli käyttää analogisessa tilassa. Jos yllä mainittuja ohjeita ei noudateta, ei voida sulkea pois mahdollisuutta, että Carrera DIGITAL 124/132:n osat vioittuvat. Tässä tapauksessa takuu ei ole voimassa.

Pakkauksen sisältö



1 Lap Counter sisältäen liitosjohdon
2 Tukijalkaa
1 Käyttöohje

Tarkasta, että sisältö on täydellinen ja että se ei ole vioittunut kuljetuksessa. Pakkauksessa on tärkeitä tietoja, minkä vuoksi se pitäisi säilyttää.

Kuvaus

Lap Counter 30355 on käytettävissä vain yhdessä Control Unit 30352:n kanssa ja sillä voidaan tehdä jopa kahdeksan auton kierrosten lasku ja ajan mittaus, jolloin niistä kuusi autoa saa olla aktiivisesti ohjattuna. Lisäksi Autonomous Car ja Pace Car saadaan näytölle.

Ohje: Jos useampi Autonomous Car (itsenäinen auto) ajaa samanaikaisesti, lasketaan ne yhdessä sijalle 7 ja kaikki Pace Carit yhdessä sijalle 8.

Käytettäessä Pit Lane 30356:tta kierrosten lasku tai ajan mittaus voidaan tehdä myös Pit Lanessa. Katos lisätietoja tästä Control Unit 30352:n käyttöohjeesta.

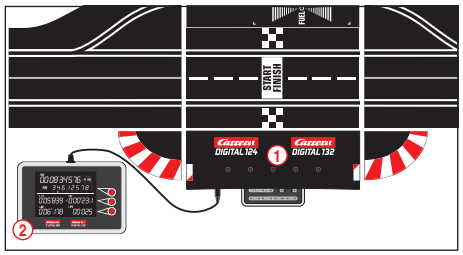
Oletusasetukset:
- Kierrosajo = 50
- Aika-ajo = 5 minuuttia
- Kontrasti = 20
- Kirkkaus = 20

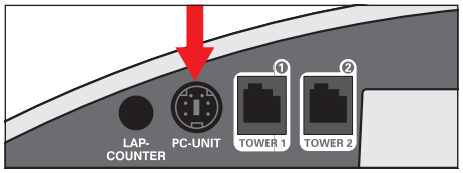
Toiminnot

- Harjoitustila
- Kierrosajo maks. 9999
- Aika-ajo maks. 49:59'59"
- Kilpailijoille valittavissa F1- tai Slot-tila
- Paikka näkyy näytössä

Lap Counter -laskimessa on muistitoiminto. Heti kun oletusasetuksen arvoja muutetaan, muutetut arvot säilyvät, kunnes ne säädetään jälleen uudestaan.

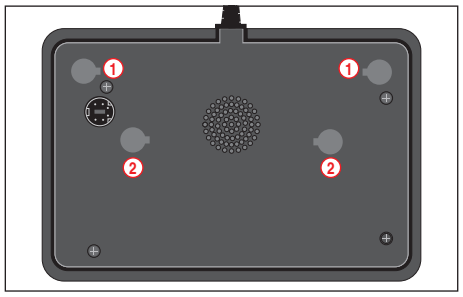
Liitäntä





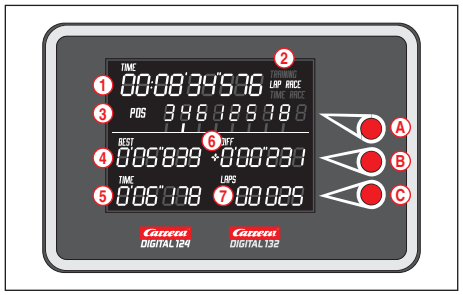
Lap Counteriin (2) ei tarvita erillistä kiskoa. Laite yhdistetään suoraan an Control Unitin (1) liittimeen „PC UNIT" ja on heti käyttövalmis.

Lap Counterin sijoitus



Kotelon takapuolella on kiinnityskohdat tukijaloille. Halutun kallistuksen mukaan tukijalat voidaan kiinnittää asentoon (1) tai (2). Asentaaksesi jalat työnnä ne niin pitkälle kiinnityskohtiin, kunnes ne lukittuvat paikalleen. Irrottaaksesi vedä jalat ulos kiinnityksestä.

Yleiskuva näytöstä



(1) Kokonaisnäyttö
(2) Ajotila
(3) Paikkanäyttö
(4) Paras kierrosaika
(5) Viimeinen kierrosaika
(6) Välimatka johtavaan
(7) Ajettujen kierrosten lukumäärä
(A) - (C) Ohjauspainikkeet

Starttivalmistelut

Ennen Lap Counterin käyttöä kaikki autot täytyy koodata. Yksittäisten autojen koodausta varten katso Control Unitin käyttöohjetta.

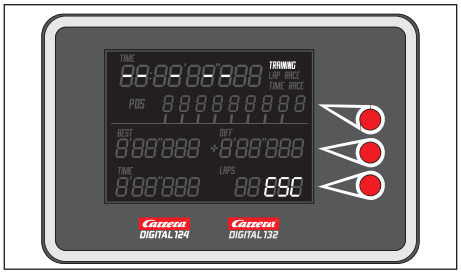
Varaslähtö

Jos lähtövalovaiheessa painetaan jonkin auton käsiohjainta, lasketaan se varaslähdöksi. Auto, joka aiheutti varaslähdön, lähtee hetkeksi liikkeelle ja kyseisen auton/käsiohjaimen LED-valo vilkkuu. Kilpailua tai harjoitusta ei aloiteta, vaan se on käynnistettävä uudestaan.

Harjoitustila

Harjoitustilaa käytetään harjoitteluun ja kilpa-ajon käynnistyspaikkaan ja se voidaan käynnistää ilman kierros- tai aika-asetuksia. Toimi harjoitustilan asetuksessa seuraavasti:

1. Kytke Control Unit päälle (ON/OFF-kytkin).
2. Control Unitin keskimmäinen LED palaa noin 1 sekunnin kuluttua keskeytyksettä ja kuuluu lyhyt merkkiääni.
3. Elektroninen Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132 kytkeytyy automaattisesti harjoitustilaan.



4. Paina Control Unitin käynnistyspainiketta kerran – kaikki LED-valot palavat keskeytyksettä.
5. Aseta koodattu ajoneuvo/koodatut ajoneuvot liitäntäkiskolle.
6. Paina sen jälkeen käynnistysnappia uudestaan – käynnistysjakso aloitetaan, LED-valot palavat ja kuuluu merkkiääni.
7. Harjoitus alkaa käynnistysvaiheen päätyttyä ja kokonaisaika („TIME") alkaa juosta.

Harjoituksen aikana ja sen jälkeen voidaan **painikkeesta A** kytkeä eri autoihin. Tällöin paikkanäytössä valitun auton alla näkyy pystysuora viiva. Näytössä näkyy kyseisestä autosta seuraavat tiedot:

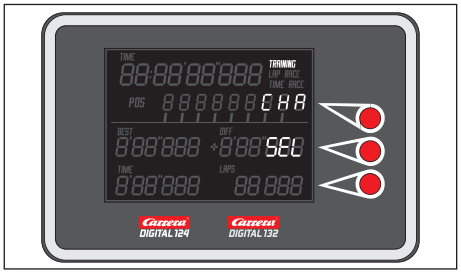
- Paras kierrosaika
- Viimeinen kierrosaika
- Välimatka johtavaan autoon aikana tai kierroksina
- Ajettujen kierrosten lukumäärä

Lopettaaksesi harjoituksen paina ajon aikana kerran **painiketta C** („ESC"). Palataksesi takaisin päävalikkoon paina uudestaan **painiketta C** („ESC").

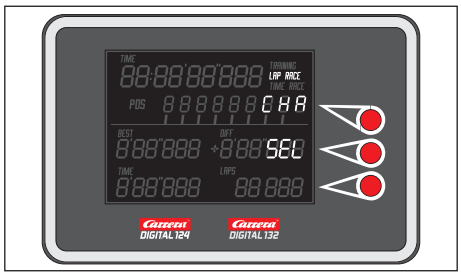
Ohje:
Harjoituksen päätyttyä kaikki tiedot katoavat.
Yksittäisiä kierrosaikoja, jotka ovat yli 09:59:999, ei voida näyttää näytössä.

Kierrosajo

Säätääksesi kierrosajon paina päävalikossa **painiketta C** („ESC"). Näyttö vaihtuu nyt valintatilaan.

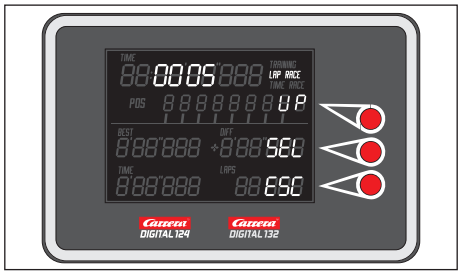


Sana „TRAININ" vilkkuu ja näytössä näkyvät kirjaimet „CHA" (Change) tarkoittaen „Vaihda" ja „SEL" (Select) eli „Valitse". Tila vaihdetaan painamalla **painiketta A** („CHA"), kunnes „LAP RACE" vilkkuu.

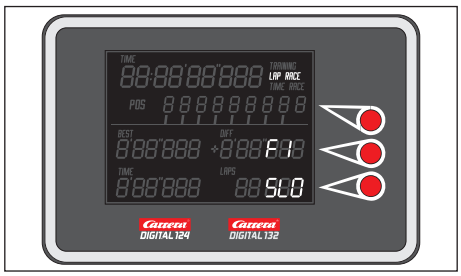


Painikkeesta B („SEL") vahvistetaan valinta ja sen jälkeen päästään seuraavaan syöttökohtaan.

Seuraavassa vaiheessa määritetään kierrosten lukumäärä. Säätö aloitetaan aina 1-kohdasta, sen jälkeen 10-kohta ja 100-kohta, viimeisenä 1000-kohta (vastaava numero vilkkuu näytössä). Painamalla **painiketta A** („UP") voit korottaa numeroa. Vaihtaaksesi seuraavaan kohtaan, paina **painiketta B** („SEL") ja säädä arvo kuten kuvattiin. Jos asetettuna olevaa kierroslukua ei haluta muuttaa, vahvista se painamalla **painiketta B** („SEL"), kunnes kierrosnäyttö katoaa.



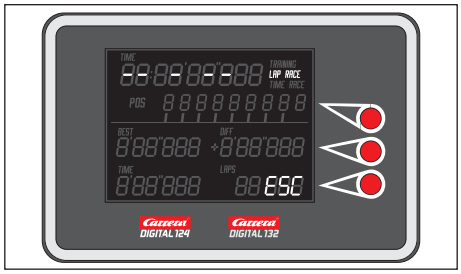
Kun kierrosten syöttö onnistui, täytyy seuraavaksi määrittää ajon loppukohta. Vastaavista painikkeista voidaan valita „F1" tai „SLOT".



F1-tila:
Kun johtava auto on ajanut säädetyt kierrokset, mitataan muista autoista enää vain käynnissä oleva kierros.

Slot-tila:
Kaikkien autojen täytyy ajaa kaikki säädetyt kierrokset, jonka jälkeen vasta kilpailu on lopussa.

Kun tila on valittu, näyttöön vaihtuu valmiustila, jossa nyt odotetaan käynnistysmerkkiä.



Paina kerran Control Unitin painiketta „START" ja sijoita autot liitäntäkiskoon. Paina sen jälkeen uudestaan käynnistyspainiketta. Käynnistysjakso kuluu loppuun ja aika alkaa juosta Lap Counter -laskimessa.

Kierrosajon aikana ja sen jälkeen voidaan kytkeä eri autoihin painamalla **painiketta A**. Tällöin paikkanäytössä näkyy valitun auton alla pystysuora viiva. Kyseisestä autosta näkyy näytössä seuraavat tiedot:

- Paras kierrosaika
- Viimeinen kierrosaika
- Välimatka johtavaan autoon aikana tai kierroksina
- Ajettujen kierrosten lukumäärä

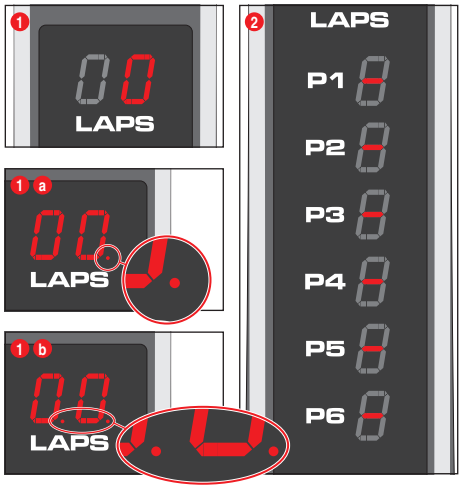
Jos auto on saanut ajon päätökseen, näkyy se näytössä vastaavassa kohdassa vilkkumalla. Kilpa-ajon päätyttyä kuuluu merkkiääni ja näyttö alkaa vilkkua.

Jos haluta keskeyttää käynnissä olevan kierrosajon, paina ajon aikana kerran painiketta C („ESC").

Kierrosajon näyttö Position Tower

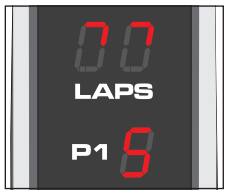
Kun Lap Counteria käytetään yhdessä Position Tower 30357:n kanssa, säädetty kierrosluku näkyy ylimmässä segmenttinäytössä. Ajon aikana kierrosluku vähenee koko ajan aina nollaan asti, kunnes johtava auto on päättänyt kilpailun.

Kaksinumeroinen kierrosnäyttö voi segmenttinäytössäa näyttää enintään 250 kierrosta. Sadan paikkaa esittää tällöin pisteet alhaalla oikealla vastaavassa segmentissä.



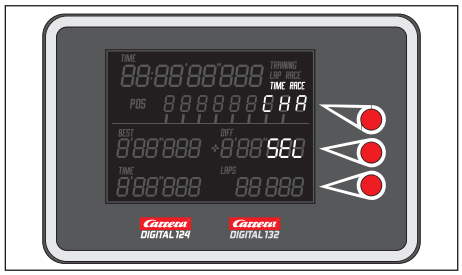
1 Kierrosten 2-lukuinen LED-segmenttinäyttö
1a Näyttö 100 kierrosta
1b Näyttö 200 kierrosta
2 1-lukuinen LED-segmenttinäyttö korkeintaan 6 auton ajokohdan näyttöä varten

Kun säädettynä on yli 250 kierroslukua, yläkohdan segmenttinäytössä näkyy kaksi hakasta. Vasta kun kierroksia on enää 250, näyttö alkaa laskea alaspäin nollaan.

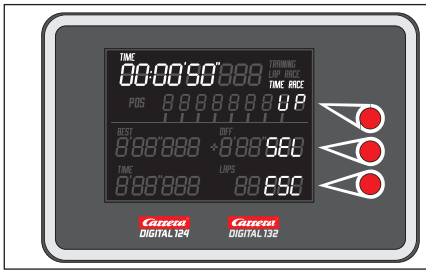


Aika-ajo

Säätääksesi aika-ajon, paina päävalikossa **painiketta C** („ESC"). Näyttöön vaihtuu nyt valintatila. Paina **painiketta A** („CHA"), kunnes näytössä vilkkuu sana „TIME RACE".

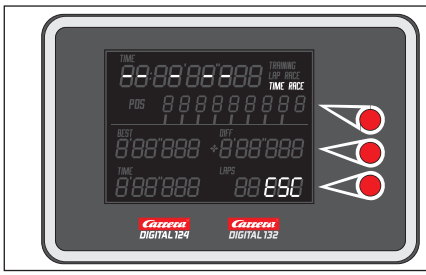


Vahvista valinta painamalla **painiketta B** („SEL“), jolloin pääset ajan syöttöön.



Valinnan jälkeen vilkkuu sekuntien kohta. Aina ensin säädetään sekunnit, sen jälkeen minuutit ja viimeisenä tunnit (näytön kursori vilkkuu aina kyseessä olevassa paikassa). Voit korottaa numeroa painamalla **painiketta A** („UP“). Vaihtaaksesi seuraavaan kohtaan, paina **painiketta B** („SEL“) ja säädä haluttu aika.
Jos asetettuna olevaa ajoaikaa ei haluta muuttaa, vahvista se painamalla useaan kertaan **painiketta B** („SEL“), kunnes aikanäyttö katoaa.

Kun aika on syötetty, näyttöön vaihtuu valmiustila ja se odottaa käynnistysmerkkiä.



Paina kerran Control Unitin painiketta „START“ ja aseta autot liitäntäkiskoon. Paina sen jälkeen uudestaan käynnistyspainiketta. Käynnistysvaihe kuluu loppuun ja kokonaisajan näyttö alkaa juosta Lap Counterissa loppua kohden.

Aika-ajon aikana ja sen jälkeen voidaan kytkeä eri autoihin painamalla **painiketta A**. Tällöin paikkanäytössä valitun auton alla näkyy pystysuora viiva. Kyseiselle autolle näytetään näytössä seuraavat tiedot:

- Paras kierrosaika
- Viimeinen kierrosaika
- Välimatka johtavaan autoon aikana tai kierroksina
- Ajettujen kierrosten lukumäärä

Kun kokonaisaika on kulunut umpeen, ajo on päättynyt, kuuluu merkkiääni ja kaikkien autojen paikat vilkkuvat näytössä. Ylimmällä rivillä „TIME“ näkyy johtavan auton kokonaisaika.

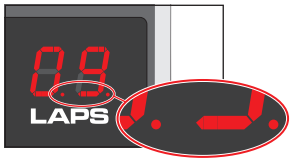
Kun haluat keskeyttää käynnissä olevan aika-ajon, paina ajon aikana kerran painiketta C („ESC“).

Aika-ajon näyttö Position Tower

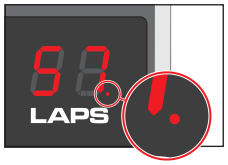
Kun Lap Counteria käytetään yhdessä Position Tower 30357:n kanssa, ylimmässä segmenttinäytössä näkyy vielä ajettava aika. Ajon aikana se juoksee takaisinpäin nollaan, kunnes ajo on päättynyt.

Aika-ajossa voidaan säätää ajaksi enintään 49:59'59''. Tällöin tunnit merkitään segmenttinäyttöön kahdella pisteellä. Kun tunnit ovat kuluneet loppuun, jäljellä olevat minuutit näkyvät pisteenä oikeassa segmenttinäytössä. Kun ajon viimeinen minuutti alkaa, näyttö laskee nollaan päin sekunneissa ilman pistettä.

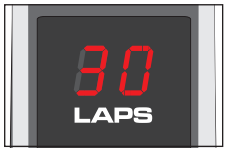
Tuntinäyttö



Minuuttinäyttö

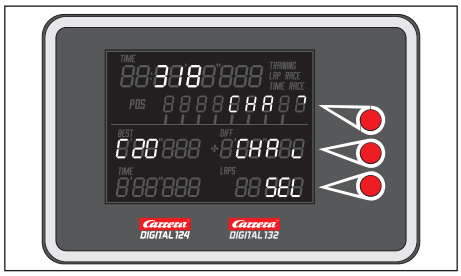


Sekuntinäyttö

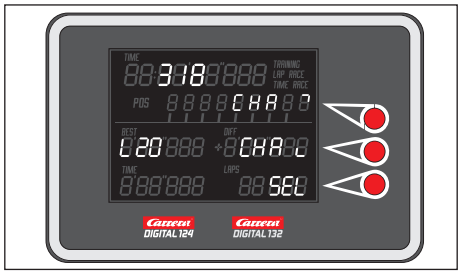


Näytön säätö

Luettavuuden parantamiseksi näytön **kontrastia** voi säätää 20 vaiheessa. Kytke tällöin Control Unit pois päältä. Pidä **painiketta A** painettuna samalla, kun kytket Control Unitin päälle, kunnes näyttö muuttuu kuvan mukaisesti. Ylimmällä rivillä näkyy ohjelmistoversio. Kontrastia voidaan säätää painamalla „CHA ⌝“ ja „CHA ⌞“ (maks. 20). Hyväksyäksesi valitun arvon paina **painiketta C** („SEL“).



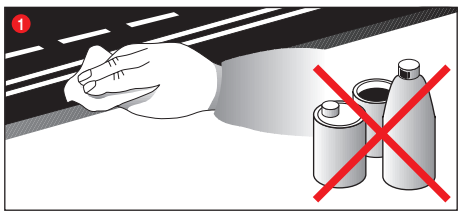
Luettavuuden parantamiseksi taustavalaistuksen **kirkkautta** voidaan säätää 20 vaiheessa. Kytke tällöin Control Unit pois päältä. Pidä **painiketta C** („ESC“) painettuna samalla kun kytket Control Unitin päälle, kunnes näyttö muuttuu kuvan mukaisesti. Ylimmällä rivillä näkyy vastaava ohjelmistoversio.
Taustavalaistuksen kirkkautta voidaan säätää painamalla CHA ⌝“ ja „CHA ⌞“ (maks. 20). Hyväksyäksesi valitun arvon paina **painiketta C** („SEL“).



Reset-toiminto

Nollataksesi kaikki Lap Counterin asetukset, pidä Lap Counterin **painiketta B** painettuna samalla kun kytket Control Unitin päälle. Pidä painiketta niin kauan painettuna, kunnes näkyviin tulee harjoitusnäyttö. Kaikki tiedot palautuvat tällöin takaisin oletusasetuksiin. (katso kuvausta)

Huolto ja hoito



Autoradan moitteettoman toiminnan takaamiseksi kaikki sen osat on puhdistettava säännöllisesti. Verkkopistoke vedetään ennen puhdistusta.

1 **Ajorata:** radan pinta ja urat pidetään puhtaana kuivalla liinalla. Puhdistukseen ei saa käyttää liuottimia eikä kemikaaleja. Kun rataa ei käytetä, sitä säilytetään pölyltä suojattuna ja kuivassa, parhaiten alkuperäispakkauksessa.

Häiriöiden poisto Ajotekniikka

Häiriöiden poisto:
Häiriöiden esiintyessä tarkasta seuraava:
• Onko sähköliitännät tehty oikein?
• Onko muuntaja ja käsiohjain liitetty oiken?
• Ovatko rataliitokset kunnossa?
• Ovatko rata ja urat puhtaita ja ilman roskaa?
• Ovatko kontaktit kunnossa ja yhteydessä virtakiskoon?
• Onko autot koodattu oikeaan käsiohjaimeen?
• Oikosulun kohdalla radan virransaanti keskeytyy automaattisesti noin 5 sekunniksi, ja siitä ilmoitetaan akustisilla ja optisilla signaaleilla.
• Ovatko autot radalla ajosuuntaan?
Toimintahäiriön kohdalla auton alapuolella oleva ajosuuntakytkin laitetaan toiseen asentoon.

Huomautus:
Käytön aikana autosta voi irrota pikkuosia, kuten spoilereita tai peilejä, jotka on alkuperäisen mallin mukaisesti oltava mukana. Sen estämiseksi ne voi irrottaa ennen käyttöä.

Ajotekniikka:
• Suorilla osuuksilla voi ajaa nopeasti, ennen mutkaa täytyy jarruttaa, mutkan päässä voi kiihdyttää taas.
• Autoja ei saa pitää kiinni tai estää moottorin käydessä. Se voi aiheuttaa ylikuumenemista ja moottorivikoja.

Huomautus: kun käytetään muita kuin Carreran ratoja, ohjain on korvattava erikoisvalmisteisella ohjaimella (nro 85309). Ajoäänet Carreran siltaa (nro 20587) tai mutkaa 1/30° (nro 20574) käytettäessä ovat riippuvaisia mittakaavan aitoudesta, eikä niillä ole vaikutusta ajoon.

Kaikki varaosat on saatavissa Carreran myymälästä:
carrera-toys.com
Ne toimitetaan ainoastaan Saksaan, Itävaltaan, Alankomaihin, Belgiaan ja Luxemburgiin.

Tekniset tiedot

Muuntajan · lähtöjännite

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Virtatilat
1) Ajo = ajoneuvoja ohjataan käsiohjaimista
2) Lepotila = käsiohjaimia ei käytetä, ei ajoa
3) Valmiustila = noin 20 minuutin lepotilan jälkeen liitäntäkisko kytkeytyy valmiustilaan. Keskimmäinen LED vilkkuu pitkin välein. **VIRRANKULUTUS < 1 watti / 1 W**
Valmiustila loppuu, kun käsiohjain aktivoidaan. Rata on taas lepotilassa.
4) Poiskytketty tila = verkkolaite irrotettu verkkovirrasta

Tämä tuote on varustettu merkillä, jonka mukaan se on hävitettävä sähköromuna (WEEE). Se tarkoittaa, että tämä tuote on hävitettävä EU-direktiivin 2002/96/EY mukaan ympäristövahinkojen pienentämiseksi.

Lisätietoja saa paikalliselta tai alueelliselta viranomaiselta.

Sähkölaitteet, joita ei hävitä näiden määräysten mukaisesti, ovat riski ympäristölle ja terveydelle niiden sisältämien vaarallisten aineiden vuoksi.

Innholdsfortegnelse

Sikkerhetshenvisninger 31
Viktig anvisning 31
Innholdet i pakningen 31
Beskrivelse 31
Funksjoner 31
Tilkobling 31
Stille opp Lap Counter 31
Oversikt display 31
Startforberedelse 32
Tjuvstart 32
Treningsmodus 32
Rundeløp 32
Display rundeløp Position tower 32
Tidsløp 32
Display tidsløp Position tower 33
Innstillinger display 33
Reset funksjon 33
Vedlikehold og pleie 33
Feilretting Kjøreteknikk 33
Tekniske data 33

Velkommen

Hjertelig velkommen til Team Carrera!
Bruksanvisningen innholder viktige opplysninger om oppbyggingen og betjeningen av din elektroniske rundeteller Carrera DIGITAL 124/132. Les nøye gjennom bruksanvisningen og oppbevar den for senere referanse.
Hvis du har spørsmål ber vi deg ta kontakt med salgsavdelingen vår eller gå på hjemmesiden vår:
carrera-toys.com · carreraclub.com

Kontroller at innholdet i pakken er fullstendig og ikke har blitt skadet i transport. Det finnes viktig informasjon på forpakningen som også bør tas vare på.

Vær oppmerksom på at den elektroniske rundetelleren) kun virker i forbindelse med 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit. Lap Counter (rundetelleren) kan brukes for Carrera DIGITAL 124/132 kjøretøy.

Hvis du behøver informasjoner angående betjening av 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit, så finner du disse i bruksanvisningen til Control Unit.

Vi ønsker deg mye moro med din nye elektroniske Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132.

Sikkerhetshenvisninger

• **ADVARSEL!** Ikke egnet for barn under 36 måneder. Kvelningsfare på grunn av smådeler som kan settes i vrangstrupen.
Advarsel: Fare for klemming ved bruk.

• Banen og bilene skal kontrolleres regelmessig på skader på ledninger, støpsler og karosseri! Defekte deler byttes ut.

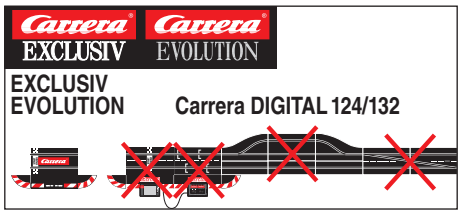
• Bilbanen er ikke egnet for bruk utendørs eller i våtrom! Ikke ha væsker i nærheten av banen.

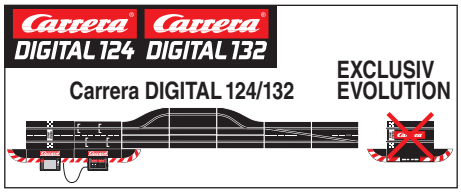
• For å unngå kortslutning er det viktig at det ikke legges metallgjenstander på baneskinnene. Plasser ikke bilbanen i umiddelbar nærhet av ømfintlige gjenstander: biler som slynges ut fra banen kan forårsake skade.

• Trekk ut kontakten før du gjør banen ren! Bilbanen/bilene gjøres rene med en fuktig klut - uten løsemidler eller kjemikalier. Når den ikke er i bruk bør bilbanen oppbevares støvfritt og tørt, – helst i originalforpakningen.

• Bilbanen skal ikke plasseres og brukes i høyde med ansikt/øyne siden biler som slynges ut kan forårsake skade.

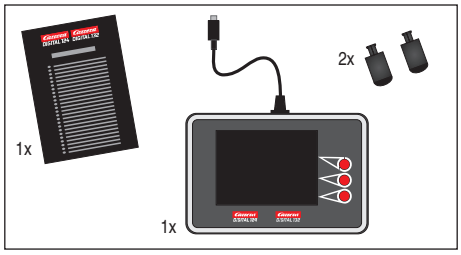
Viktig anvisning





Legg merke til at Exclusiv/Evolution (analogt system) og Carrera DIGITAL 124/132 (digitalt system) er to helt forskjellige systemer som ikke har noe med hverandre å gjøre. Vi ber brukerne innstendig om å holde systemene fra hverandre når bilbanen monteres, dvs. at det ikke må settes startskinner fra Exclusiv/Evolution & Black Box sammen med Carrera DIGITAL 124/132-startskinne i én banestrekning. Heller ikke dersom bare en av de to startskinnene (Exclusiv/Evolution eller Carrera DIGITAL 124/132) er koblet til strømnettet. Heller ingen andre Carrera DIGITAL 124/132-komponenter (sporskiftere, elektronisk rundeteller, pitstopp) skal bygges inn i en Exclusiv/Evolution-bane, dvs. kjøres analogt. Hvis dette ikke tas hensyn til kan det ikke utelukkes at Carrera 124/132 komponentene ødelegges. Slike tilfeller dekkes ikke av garantien.

Innholdet i pakningen



1 Lap Counter (rundeteller) inkl. forbindelseskabel
2 Støtter
1 Bruksanvisning

Kontroller at innholdet i pakken er fullstendig og ikke har blitt skadet i transport. Det finnes viktig informasjon på forpakningen som også bør tas vare på.

Beskrivelse

Lap Counter 30355 kan kun brukes med Control Unit 30352, og gjør det mulig å telle runder og ta tiden på inntil 8 kjøretøy, derav kan 6 kjøretøy styres aktivt. I tillegg kan Autonomous Car og Pace Car vises.

Henvisning: Hvis flere Autonomous Cars kjører samtidig, så telles disse sammen i posisjon 7 og alle Pace Cars sammen i posisjon 8.

Ved bruk av Pit Lane 30356 kan det også utføres en rundetelling eller tidsmåling i Pit Lane. For ytterligere informasjoner om dette, se også bruksanvisningen til Control Unit 30352.

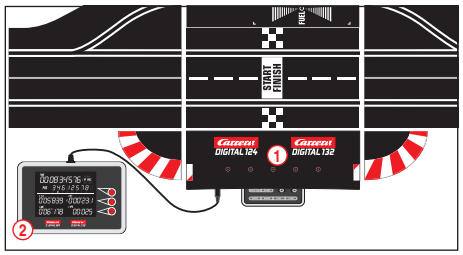
Fabrikkinnstillinger:
- Rundeløp = 50
- Tidsløp = 5 minutter
- Kontrast = 20
- Lyshet = 20

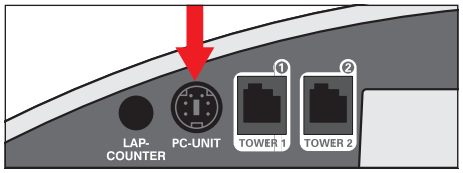
Funksjoner

- Treningsmodus
- Rundeløp maks. 9999
- Tidsløp maks. 49:59'59"
- F1- eller slot-modus kan velges for slutten av løpet
- Plasseringsvisning på displayet

Lap Counter har en memory-funksjon. Med en gang verdiene til fabrikkinnstillingen endres, så beholdes de endrede verdiene til disse stilles inn på nytt.

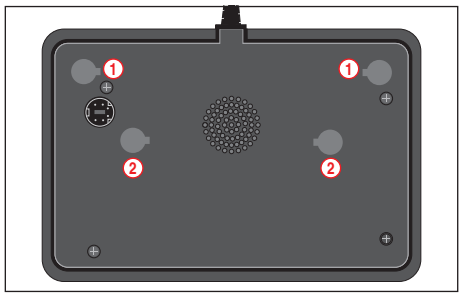
Tilkobling





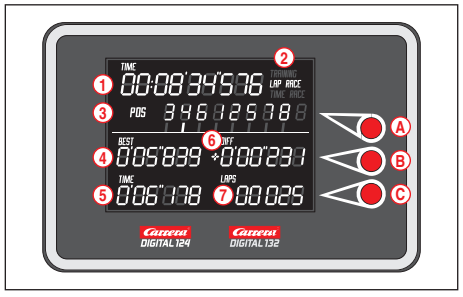
Du behøver ingen spesiell skinne for Lap Counter ②. Apparatet forbindes direkte med forbindelsen „PC UNIT" til Control Unit ① og er dermed øyeblikkelig klar til bruk.

Stille opp Lap Counter



På baksiden av kapselen er opptaket for føttene. Alt etter ønsket helling kan føttene settes i posisjon ① eller ②. For montering av føttene stikkes disse helt inn, til de festes. For demontering trekkes føttene ut igjen.

Oversikt display



① Visning av totaltid
② Løpmodus
③ Posisjonsvisning
④ Beste rundetid
⑤ Siste rundetid
⑥ Avstand til den som leder
⑦ Antall kjørte runder
Ⓐ - Ⓒ Betjeningstaster

Startforberedelse

Før Lap Counter brukes, må alle kjøretøy kodes. For koding av enkelte kjøretøy – se bruksanvisningen til Control Unit.

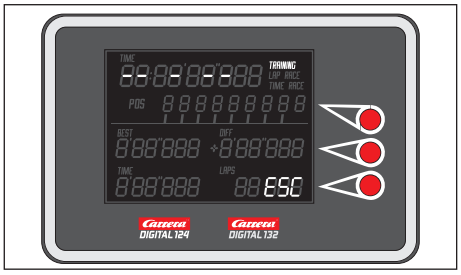
Tjuvstart

Hvis en av bilene betjenes under startfasen til håndregulatoren, så vurderes dette som tjuvstart. Kjøretøyet som forårsaket tjuvstarten starter kort, og LED-lampen til gjeldende kjøretøy/håndregulator blinker. Løpet eller treningen er ikke frigitt, og det må startes på nytt.

Treningsmodus

Treningsmodus brukes til trening og startplassering for løpet, og den kan startes uten runde- eller tidsinnstilling. For innstilling av treningsmodus går du frem på følgende måte:

1. Slå på Control Unit (ON/OFF bryter)
2. Midterste LED-lampe til Control Unit lyser etter ca. 1 sekund permanent, og et kort akustisk signal høres.
3. Den elektroniske Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132 slår seg automatisk på i treningsmodus.



4. Trykk en gang på startknappen til Control Unit – alle LED-lamper lyser permanent.
5. Sett bilen/e, som allerede er kodet, på forbindelsesskinnen.
6. Trykk så en gang til på startknappen – startsekvensen innledes. LED-lampene lyser og man hører akustiske signal.
7. Treningsløpet begynner etter startsekvensen og totaltiden („TIME“) begynner å telle.

Under og etter trening kan man kople om til de enkelte kjøretøyene over tast A. Ved dette vises en vertikal strek i posisjonsvisningen under utvalgt kjøretøy. For gjeldende kjøretøy vises følgende data på displayet:

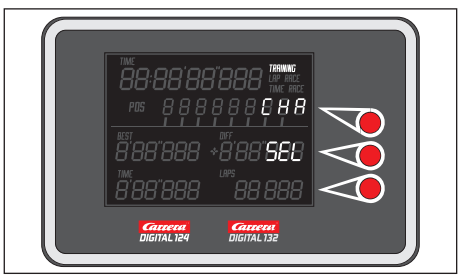
- Beste rundetid
- Siste rundetid
- Avstand til bilen som leder som gjenstående tid eller runder.
- Antall kjørte runder

For å avslutte treningen trykker du en gang på tasten C („ESC“) under løpet. For å komme tilbake til hovedmenyen må du trykke på tasten C („ESC“) på nytt.

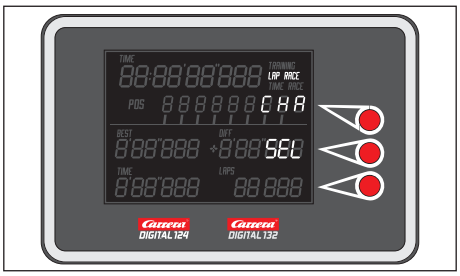
Henvisning:
Etter at treningsmodus er avsluttet, går alle data tapt.
Enkelte rundetider over 09:59:999 kan ikke vises i displayet.

Rundeløp

For å innrette et rundeløp trykker du på tasten C („ESC“) i hovedmenyen. Visningen skifter nå til utvalgsmodus.

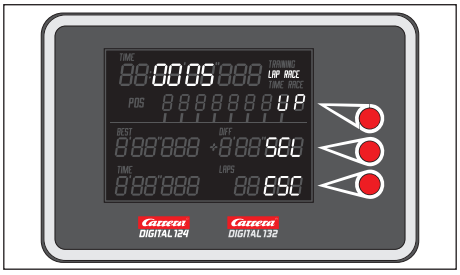


Ordet „TRAINING“ blinker, og på displayt vises bokstavene „CHA“ for Change (skifte) og „SEL“ for Select (utvalg). Over tasten A („CHA“) skiftes modus til „LAP RACE“ blinker.

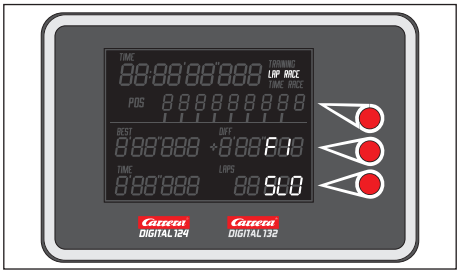


Over **tasten B** („SEL“) bekreftes utvalget og man kommer til neste inntasting.

I neste trinn bestemmer du rundeantallet. Prinsipielt skjer først innstilling av 1 sted, deretter 10 sted og 100 sted, sist kommer 1000 sted (tilsvarende tall i displayet blinker). Ved å trykke på **tast A** („UP“) øker du tallet. For å skifte til de neste stedene, trykker du på **tast B** („SEL“) og stiller inn verdien som beskrevet. Hvis forhåndsinnstilt rundeantall ikke endres, så bekrefter du dette ved å trykke på **tast B** („SEL“) til rundevisningen forsvinner.



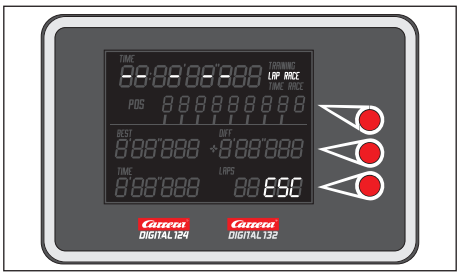
Etter vellykket inntasting av rundene må man nå bestemme modus for løpets slutt. Over de tilsvarende tastene kan man velge „F1“ eller „SLOT“.



F1-modus:
Etter at bilen som leder har kjørt de rundene han skal, måles kun den aktuelle runden på bilene som kommer etter.

Slot-modus:
Alle kjøretøy må kjøre de fastlagte rundene, helt til løpet er slutt.

Etter valg av modus settes visningen i beredskapsmodus, og man venter på startsignalet.



Trykk en gang på tasten „START“ på Control Unit og plasser kjøretøyene på forbindelsesskinnen. Trykk deretter på starttasten på nytt. Startsekvensen går, og tiden på Lap Counter begynner å gå.

Under og etter et rundeløp kan man kople om til de enkelte kjøretøyene over **tast A**. Ved dette vises en vertikal strek i posisjonsvisningen under utvalgt kjøretøy. For gjeldende kjøretøy vises følgende data på displayet:

- Beste rundetid
- Siste rundetid
- Avstand til bilen som leder som gjenstående tid eller runder.
- Antall kjørte runder

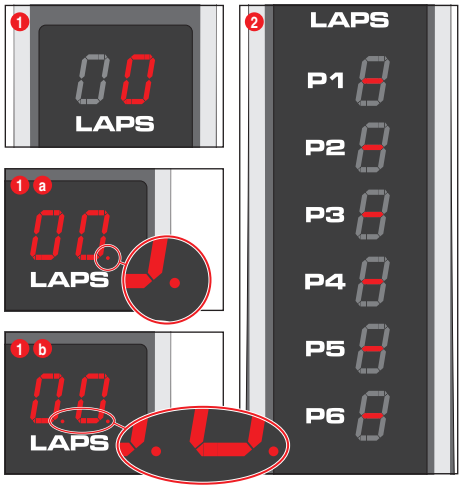
Hvis et kjøretøy har avsluttet løpet, så vises dette på tilsvarende posisjon ved at det blinker i displayet. Når løpet slutter høres et akustisk signal, og displayvisningen begynner å blinke.

For å avbryte et rundeløp trykker du en gang på **tasten C** („ESC“) under løpet.

Display rundeløp Position Tower

Ved bruk av Lap Counter i forbindelse med Position Tower 30357 vises innstilt rundeantall i øvre segmengtvisning. Under løpet går denne bakover til null, helt til løpet avsluttes av kjøretøyet som leder.

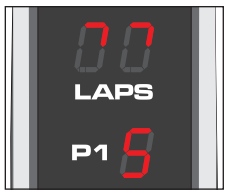
Den tosifrede rundevisningen kan vise maksimalt 250 runder over segmentvisningen. Hundre-plasseringene vises med punktene nede til høyre i tilsvarende segment.



1 2-leddet LED-segmentvisning for visningen av rundeantallet
- 1a Visning 100 runder
- 1b Visning 200 runder

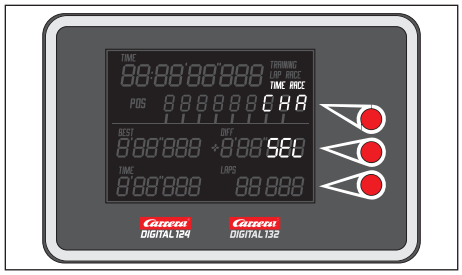
2 1-leddet LED-segmentvisning for visning av raceposisjon for maksimalt 6 biler

Ved innstilt rundetall over 250 vises det to haker i øvre segmentvisning. Først fra 250 runder å kjøre, teller visningen nedover til null.

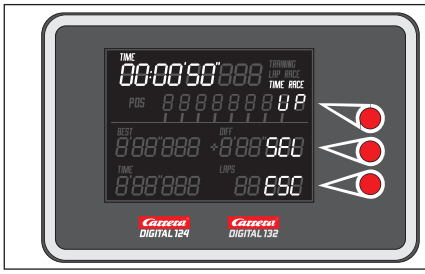


Tidsløp

For å innrette et tidsløp trykker du på **tasten C** („ESC“) i hovedmenyen. Visningen skifter nå til utvalgsmodus. Trykk på **tasten A** („CHA“) til ordet „TIME RACE“ blinker.

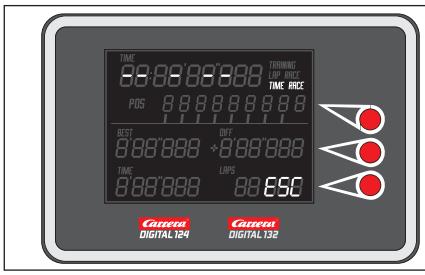


Bekreft utvalget ved å trykke på tast B („SEL“) for å komme til tidsinntastingen.



Etter utvalget blinker sekundstedet. Prinsipielt skjer først innstillingen av sekundene, deretter minuttene og til slutt timene (markøren blinker på stedene i displayet). Ved å trykke på tast A („UP“) øker du tallet. For å skifte til de neste stedene, trykker du på tast B („SEL“) og stiller inn ønsket tid som beskrevet.
Hvis forhåndsinnstilt rundetid ikke endres, så bekrefter du dette ved å trykke flere ganger på tast B („SEL“) til tidsvisningen forsvinner.

Etter inntasting av tiden settes visningen i beredskapsmodus, og man venter på startsignalet.



Trykk en gang på tasten „START“ på Control Unit og plasser kjøretøyene på forbindelsesskinnen. Trykk deretter på starttasten på nytt. Startsekvensen går, og tiden på Lap Counter begynner å gå bakover.

Under og etter et tidsløp kan man kople om til de enkelte kjøretøyene over tast A. Ved dette vises en vertikal strek i posisjonsvisningen under utvalgt kjøretøy. For gjeldende kjøretøy vises følgende data på displayet:

- Beste rundetid
- Siste rundetid
- Avstand til bilen som leder som gjenstående tid eller runder.
- Antall kjørte runder

Når hele tiden er utløpt er løpet ferdig, det høres et akustisk signal og posisjonene til alle kjøretøy blinker i displayet. I øvre linje „TIME“ vises så den komplette tiden til kjøretøyet som leder.

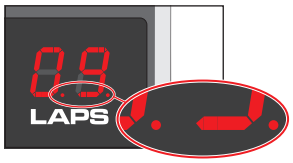
For å avbryte et tidsløp trykker du en gang på tasten C („ESC“) under løpet.

Display tidsløp Position tower

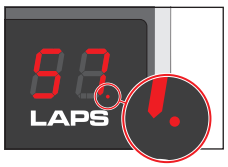
Ved bruk av Lap Counter i forbindelse med Position Tower 30357 vises tiden som fortsatt skal kjøres i øvre segmengtvisning. Under løpet går denne bakover til null, helt til løpet avsluttes.

Ved et tidsløp kan det stilles inn en maksimal tid på 49:59'59". Ved dette signaliseres timene med to punkt i segmentvisningen. Etter at timene er utløpt, vises de resterende minuttene med punkt i høyre segmentvisning. Når siste minutt i løpet starter, så teller visningen i sekunder, uten punkt, ned til null.

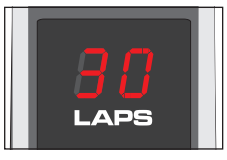
Timevisning



Minuttvisning

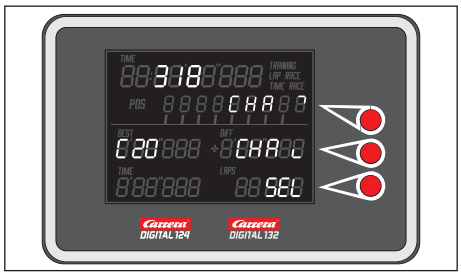


Sekundvisning

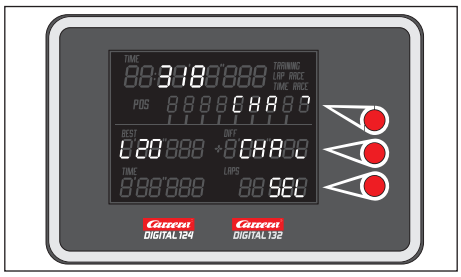


Innstillinger display

For å gjøre det lettere å lese kan **kontrasten** til displayet stilles inn i 20 trinn. Slå av Control Unit ved dette. **Tast A** holdes nede når Control Unit slås på, helt til tilsvarende bilde endres i displayet. Øvre linje viser tilsvarende versjon for programvare.
Med „CHA ⊐“ og „CHA ⊏“ kan kontraststyrken (maks. 20) i displayet endres. For å overta valgt verdi trykker du på **tasten C** („SEL“).



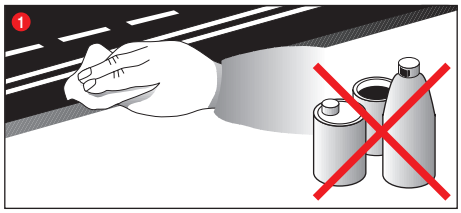
For å gjøre det lettere å lese kan **lysheten** til bakgrunnsbelysningen stilles inn i 20 trinn. Slå av Control Unit ved dette. **Tast C** („ESC“) holdes nede når Control Unit slås på, helt til tilsvarende bilde endres i displayet. Øvre linje viser tilsvarende versjon for programvare.
Med „CHA ⊐“ og „CHA ⊏“ kan lysheten (maks. 20) i bakgrunnsbelysningen endres. For å overta valgt verdi trykker du på **tasten C** („SEL“).



Reset funksjon

For å tilbakestille alle innstillinger til Lap Counter, holder du nede **tast B** på Lap Counter, mens Control Unit slås på. Hold tasten nede helt til treningsvisningen dukker opp igjen. Alle data stilles tilbake til fabrikkinnstillinger. (Se beskrivelse)

Vedlikehold og pleie



Bruken av bilbanen er sikrest når alle deler rengjøres med jevne mellomrom. Trekk ut kontakten før du rengjør banen.

1 **Racerbanen:** Baneoverflaten og sporene holdes rene med en tørr klut. Rengjør ikke med løsemidler eller kjemikalier. Når den ikke er i bruk bør bilbanen oppbevares støvfritt og tørt, – helst i originalforpakningen.

Feilretting Kjøreteknikk

Feilretting:
Hvis noe ikke fungerer som det skal, skal du først sjekke dette:
- Sitte strømkoblingene ordentlig?
- Er transformator og håndkontroller koblet riktig til?
- Er bane-sammenkoblingene som de skal?
- Ligger det fremmedlegemer på banen eller i sporene?

Er de rene?
- Er børstene ok og har god kontakt med strømskinnen?
- Er bilen riktig programmert på riktig håndkontroll?
- Ved kortslutning kuttes strømtilførselen til banen automatisk i ca. 5 sekunder og meldt med akustiske og optiske signaler.
- Står bilene i riktig retning på banen? Ved manglende funksjon Legg om kjøreretningsbryteren på undersiden av bilen.

Bemerk:
På bilene finnes små originale detaljer – f.eks. spoilere eller speil – som lett kan løsne eller brekke av når bilene lekes med. For å unngå at disse delene ødelegges, er det mulig å fjerne dem før bilene settes på banen.

Kjøreteknikk:
- Kjør raskt på de rette strekningene, brems ned før svingene, øk farten igjen mot slutten av svingen.
- Ikke hold fast eller blokker bilen når motoren går, det kan gi overoppheting og motorskade.

Bemerk: Hvis det brukes skinnesystemer som ikke er fra Carrera, må styrepinnen byttes ut med spesial-styrepinne nr. 85309.
Kjørelyd som oppstår i krysninger (nr. 20587) eller i bratt sving 1/30° (nr. 20574) hører med og er en del av kjøreleken.

Carrera reservedeler får du i nettbutikken:
carrera-toys.com
Nettbutikken leverer til Tyskland, Østerrike, Nederland, Belgia og Luxemburg.

Tekniske data

Utgangspenning · Banetransformator

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Strømmodus
1.) Spilledrift = Kjøretøy betjenes over håndregulering
2.) Hviledrift = Håndregulering betjenes ikke, ingen spill
3.) Stand-by drift = Etter ca. 20 minutter hviledrift koples forbindelsesskinnen i stand-by modus. LED-lampen i midten blinker med lange mellomrom.
STRØMFORBRUK < 1 Watt/1W
Ved å betjene håndreguleringen avsluttes stand-by modus, toget er i hviledrift igjen.
4.) Tilstand AV = Nettapparat atskilt fra strømnettet

H

Tartalomjegyzék

Biztonsági előírások 34
Fontos tudnivaló 34
A csomag tartalma 34
Leírás 34
Funkciók 34
Csatlakoztatás 34
A körszámláló felállítása 34
A display áttekintése 34
A start előkészítése 35
Hibás rajt 35
Tréning üzemmód 35
Körfutam 35
Kijelző körfutam Position Tower 35
Időfutam 35
Kijelző időfutam Position Tower 36
Display beállítások 36
RESET funkció 36
Karbantartás és gondozás 36
Hibaelhárítás Vezetéstechnika 36
Műszaki adatok 36

Üdvözöljük

Szívélyesen üdvözöljük a Carrera csapatban!
A használati utasítás a Carrera DIGITAL 124/132 elektronikus körszámláló felépítésével és kezelésével kapcsolatos fontos információkat tartalmaz. Kérjük, gondosan olvassa végig és őrizze meg. Kérdések esetén kérjük, forduljon értékesítési osztályunkhoz vagy látogassa meg weboldalunkat:
carrera-toys.com · carreraclub.com

Kérjük, ellenőrizze a csomag tartalmát teljesség és esetleges szállításból eredő sérülések tekintetében. A csomagolás fontos információkat tartalmaz és javasoljuk szintén megőrizni.

Kérjük, szíveskedjék figyelembe venni, hogy az elektronikus körszámláló csak a Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit-tel (30352) kombinálva működőképes. A körszámláló a Carrera DIGITAL 124/132 rendszer járműveihez alkalmazható.

Ha a Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit (30352) kezelésével kapcsolatos információkra lenne szüksége, azokat a Control Unit használati utasításában találhatja.

Jó szórakozást kívánunk Önnek a Carrera DIGITAL 124/132 rendszerbe tartozó új elektronikus körszámlálóval.

Biztonsági előírások

• **FIGYELMEZTETÉS!** 36 hónap alatti gyermekeknek nem adható. Fulladásveszély a lenyelhető apró részek miatt. Figyelem: Működésből eredő beszorulás veszélye.

• A pályát és a járműveket rendszeresen ellenőrizni kell a vezetékek, a dugók és a burkolatok sérülései tekintetében! A meghibásodott alkotóelemeket ki kell cserélni.

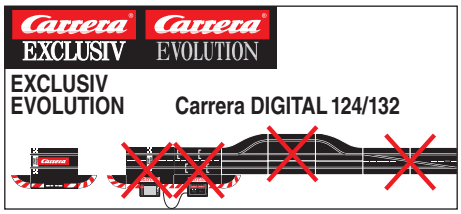
• Az autóversenypálya szabadban vagy nedves terekben történő használatra nem alkalmas! A folyadékokat távol kell tartani.

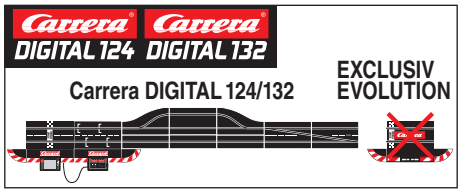
• A rövidzárlat elkerülése érdekében nem tehetők a pályára fémből készült tárgyak. A pálya nem állítható fel érzékeny tárgyak közvetlen közelében, mivel a pályáról kirepülő járművek sérüléseket okozhatnak.

• A tisztítás előtt húzzuk ki a hálózati dugót! A tisztításhoz nedves kendőt használjunk, az oldó- vagy vegyszerek használata nem megengedett. Ha nem használja a pályát, portól védett és száraz helyen tárolja. E célból legkedvezőbb az eredeti karton használata.

• A versenypálya nem működtethető arc- vagy szemmagasságban, mivel a kirepkedő járművek miatt sérülésveszély áll fenn.

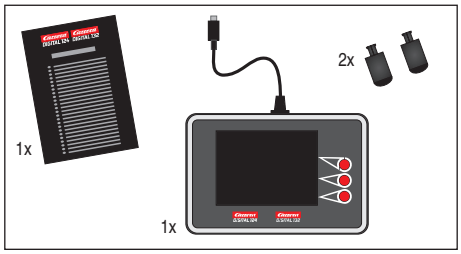
Fontos tudnivaló





Kérjük, szíveskedjék figyelembe venni, hogy az Exclusiv/Evolution (analóg rendszer) és a Carrera DIGITAL 124/132 (digitális rendszer) esetében két külön és teljesen önálló rendszerről van szó. Nyomatékkal felhívjuk a figyelmet arra, hogy a pálya felállítása során a két rendszert külön kell választani, azaz az Exclusiv/Evolution pálya egyik csatlakozó sínje sem lehet egy versenypályán a Carrera DIGITAL 124/132 rendszer csatlakozó sínjével és a Black Box-szal. Akkor sem, ha csak a két csatlakozó sín egyike (Exclusiv/Evolution csatlakozó sín vagy Carrera DIGITAL 124/132 csatlakozó sín, Black Box-szal együtt) van csatlakoztatva az áramellátásra. Továbbá a Carrera DIGITAL 124/132 egyetlen további komponense (váltó, elektronikus körszámláló, Pit Stop) sem építhető be egy Exclusiv/Evolution pályába, azaz nem játszható analóg módban. A fenti adatok figyelmen kívül hagyása esetén nem zárható ki, hogy a Carrera DIGITAL 124/132 komponensek roncsolódnak. Ebben az esetben nem érvényesíthető garanciaigény.

A csomag tartalma



1 Körszámláló csatlakozó kábellel
2 Láb
1 Használati utasítás

Kérjük, ellenőrizze a csomag tartalmát teljesség és esetleges szállításból eredő sérülések tekintetében. A csomagolás fontos információkat tartalmaz és javasoljuk szintén megőrizni.

Leírás

A 30355 sz. körszámláló kizárólag a 30352 sz. Control Unit-tel kombinálva alkalmazható és max. 8 jármű megtett köreinek számlálását és idejének mérését teszi lehetővé, miközben ebből 6 jármű lehet aktívan vezérelt. Ezen kívül megjeleníthető az Autonomous Car és a Pace Car.

Tudnivaló: Ha egyidejűleg több Autonomous Car közlekedik, azokat együtt a 7-es pozíción, az összes Pace Car-t pedig szintén együtt a 8. pozíción számlálja.

A Pit Lane (30356) alkalmazása esetén a körszámlálás ill. az időmérés a Pit Lane-ben is történhet. További információkért lásd a Control Unit (30352) használati utasítását is.

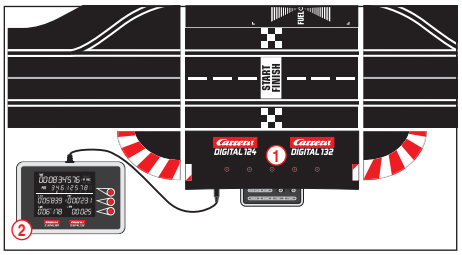
Gyári beállítások:
- Körfutam = 50
- Időfutam = 5 perc
- Kontraszt = 20
- Fényerő = 20

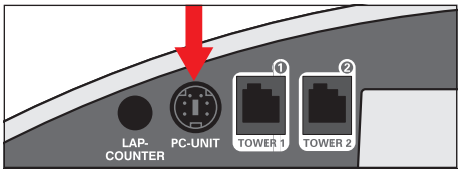
Funkciók

- Tréning üzemmód
- Körfutam max. 9999
- Időfutam max. 49:59'59"'
- F1- vagy Slot-üzemmód kiválasztható a verseny végéhez
- Pozíciókijelzés a kijelzőben

A körszámláló Memory funkcióval rendelkezik. A gyári beállítás értékeinek módosítása esetén a módosított értékek mindaddig megmaradnak, míg újra módosítják őket.

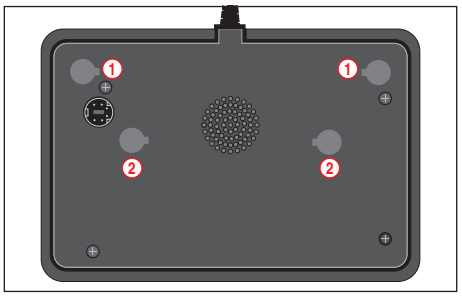
Csatlakoztatás





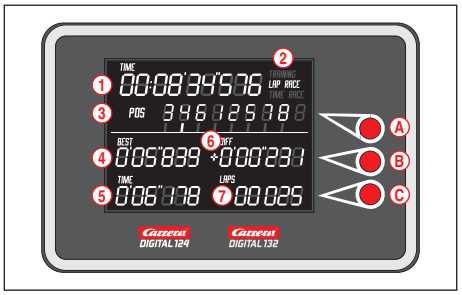
A körszámlálónak (2) nincs szüksége külön sínre. A készülék közvetlenül csatlakoztatható a Control Unit (1) „PC UNIT" csatlakozó hüvelyére és azonnal üzemkész.

A körszámláló felállítása



A ház hátoldalán találhatók a lábakat rögzítő mélyedések. A lábak a mindenkor kívánt dőlésszögnek megfelelően az (1)-es vagy a (2)-es helyzetben rögzíthetők. A lábakat teljesen be kell dugni ezekbe a mélyedésekbe, míg beugrással rögzülnek. Ha ki akarja venni őket, húzza ki őket a mélyedésekből.

A display áttekintése



(1) Összidő kjelző
(2) Verseny üzemmód
(3) Pozíciókijelző
(4) Legjobb köridő
(5) Utolsó köridő
(6) Lemaradás az élen járó járműhöz képest
(7) Megtett körök száma
(A) - (C) Kezelőgombok

A start előkészítése

A körszámláló alkalmazása előtt minden járművet kódolni kell. Az egyes járművek kódolásához lásd a Control Unit használati utasítását.

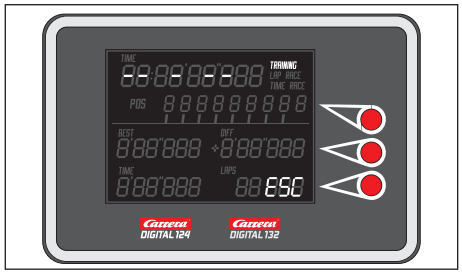
Hibás rajt

Hibás rajtnak minősül, ha a rajtjelző lámpa fázisa közben valamelyik jármű kézi szabályozóját működtetik. A hibás rajtot okozó jármű röviden elindul, az érintett jármű/kézi szabályozó LED-je pedig villog. A futam ill. a tréning nem kezdhető meg és újra kell indítani.

Tréning üzemmód

A tréning üzemmód a tréning és a futam rajtfelállítását szolgálja és kör- vagy időbeállítás nélkül indítható. A tréning üzemmód beállításához az alábbi lépéseket kell elvégezni:

1. Kapcsolja be a Control Unit-et (ON/OFF-kapcsoló).
2. A Control Unit-en lévő középső LED kb. 1 másodperc elteltével folyamatosan világít és rövid hangjelzés szólal meg.
3. A Carrera DIGITAL 124/132 elektronikus körszámláló tréning üzemmódban automatikusan bekapcsol.



4. Nyomja meg egyszer a Control Unit startgombját - minden LED folyamatosan világít.
5. Helyezze az előkódolt jármű(veke)t a csatlakozó sínre.
6. Ezt követően ismét nyomja meg a startgombot - bevezetésre kerül az indító szekvencia, a LED-ek világítanak és hangjelzés szólal meg.
7. A tréningfutam az indító szekvencia befejeztével indul és megkezdődik az összidő („TIME“) számlálása.

Egy tréning közben és után az **A billentyűvel** az egyes járművekhez kapcsolhatunk. Eközben a kiválasztott jármű alatti pozíciókijelzőben egy függőleges csík jelenik meg. A kijelzőben a mindenkori járműre vonatkozóan az alábbi adatok jelennek meg:

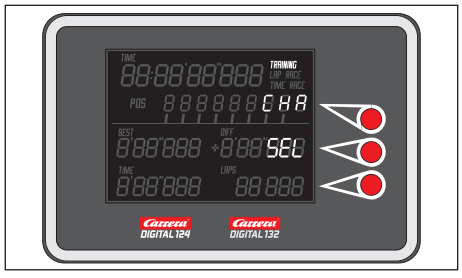
- Legjobb köridő
- Utolsó köridő
- Lemaradás az élen járó járműhöz képest időben ill. körökben
- Megtett körök száma

A tréningfutam befejezéséhez futam közben nyomja meg egyszer a **C billentyűt** („ESC“). Ha vissza akar jutni a főmenübe, ismét meg kell nyomnia a **C billentyűt** („ESC“).

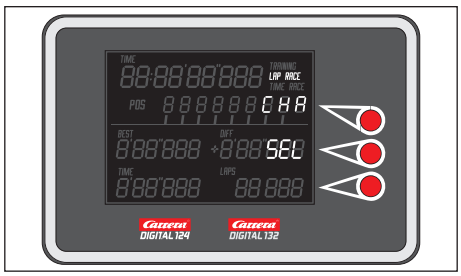
Figyelem:
A tréningfutam befejezése után az adatok elvesznek.
A 09:59:999 fölötti egyes köridők kijelzőben történő kijelzése nem lehetséges.

Körfutam

Egy körfutam létrehozásához a főmenüben nyomja meg a **C billentyűt** („ESC“). A kijelző a választási üzemmódba vált.

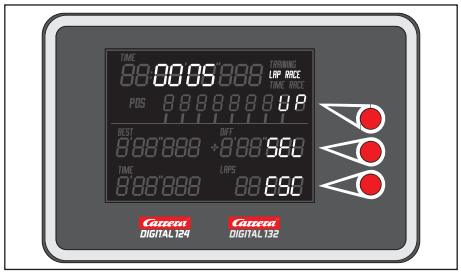


Villog a „TRAINING“ szó, a kijelzőben pedig a „CHA“ (Change = csere) és a „SEL“ (Select = kiválasztás) betűk jelennek meg. Az A billentyűvel („CHA“) addig léptethető az üzemmód, míg villogni kezd a „LAP RACE“.

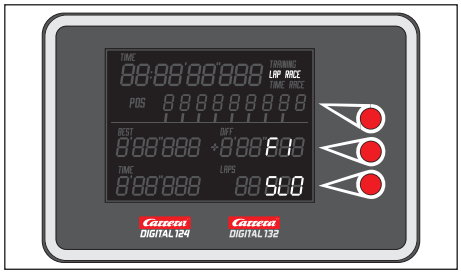


A **B billentyűvel** („SEL“) jóváhagyható a választás és a következő bevitelhez jutunk.

A következő lépésben meghatározható a körök száma. Először alapvetően az 1-es, majd a 10-es és a 100-as, végül pedig az 1000-es helyi értékek beállítása történik meg (a kijelzőben villog a megfelelő szám). Az **A** („UP“) billentyű megnyomásával felfelé léptethető a szám. A **B** („SEL“) billentyű megnyomásával a következő helyekre ugorhat és a leírtaknak megfelelően beállíthatja az értéket. Ha az előre beállított körszámot nem akarja módosítani, akkor azt a **B** („SEL“) billentyű megnyomásával nyugtázza, míg el nem tűnik a körkijelző.



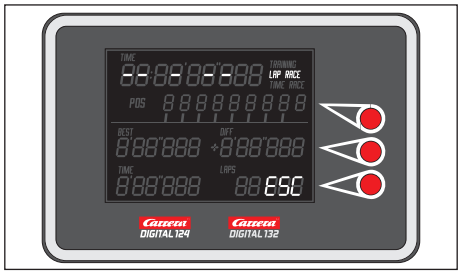
A körök sikeres bevitele után a következő lépésben meg kell határozni a versenyvég üzemmódját. A megfelelő billentyűkkel kiválasztható az „F1“ vagy a „SLOT“.



F1 üzemmód:
Miután az élen járó jármű megtette az előírt köröket, az azt követő járművek esetében már csak az aktuális kör mérése történik meg.

Slot üzemmód:
Minden járműnek meg kell tennie minden előírt kört, míg vége nincs a versenynek.

Az üzemmód kiválasztása után a kijelző készenléti üzemmódba vált és megvárja a startjelet.



A Control Unit-en egyszer nyomja meg a „START“ billentyűt, majd tegye a járműveket a csatlakozó sínre. Ezután ismét nyomja meg a start billentyűt. Az indító szekvencia lejár, a körszámlálón elkezd járni az idő.

Egy körfutam közben és után az A billentyűvel az egyes járművekhez kapcsolhatunk. Eközben a kiválasztott jármű alatti pozíciókijelzőben egy függőleges csík jelenik meg. A kijelzőben a mindenkori járműre vonatkozóan az alábbi adatok jelennek meg:

- Legjobb köridő
- Utolsó köridő
- Lemaradás az élen járó járműhöz képest időben ill. körökben
- Megtett körök száma

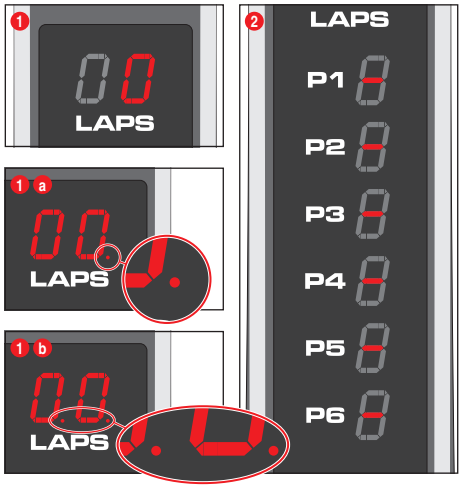
Ha egy jármű befejezte a futamot, azt a megfelelő pozícióban villogás jelzi a kijelzőben. A verseny végén hangjelzés szólal meg, a displaykijelző pedig villogni kezd.

A folyamatban lévő körfutam befejezéséhez a futam közben nyomja meg egyszer a **C billentyűt** („ESC“).

Kijelző körfutam Position Tower

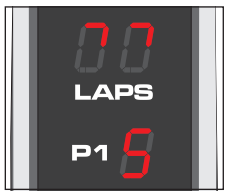
A körszámláló Position Towerrel (30357) kombináltan történő alkalmazása esetén a legfelső szegmentált kijelzőben a beállított körök száma jelenik meg. A futam közben ez visszafelé számlál nulláig, míg az élen járó jármű be nem fejezi a futamot.

A kétrészes körkijelző a szegmentált kijelző segítségével legfeljebb 250 kör megjelenítésére képes. A százas helyi értékeket ennek során a mindenkori szegmensben jobb oldalon lent lévő pontok ábrázolják.



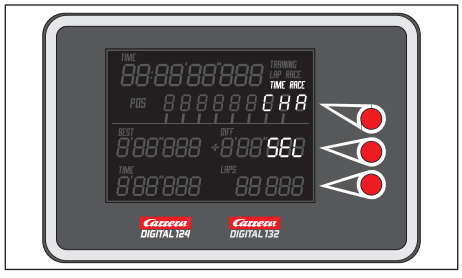
1 2-jegyű LED-es szegmentált kijelző a körök számának kijelzéséhez
1 a Kijelző 100 kör
1 b Kijelző 200 kör
2 Mindenkor 1-jegyű LED-es szegmentált kijelző maximum 6 jármű versenyhelyzetének kijelzéséhez

250-nél több beállított kör esetén a felső szegmentált kijelzőben két pipa jelenik meg. A kijelző csak akkor kezdi meg a visszaszámlálást, ha a megtenni kívánt körök száma eléri a 250-et.

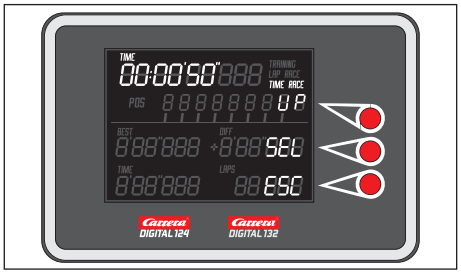


Időfutam

Egy időfutam létrehozásához a főmenüben nyomja meg a C billentyűt („ESC“). A kijelző ekkor a választási üzemmódba vált. Az A billentyűt („CHA“) nyomja addig, míg villogni kezd a „TIME RACE“ szó.

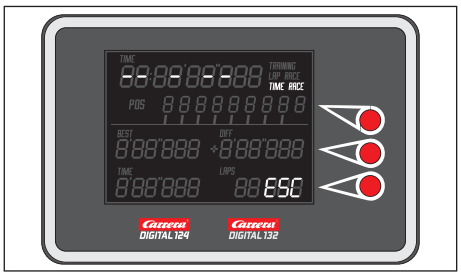


A **B billentyű** („SEL“) megnyomásával hagyja jóvá a választást, ezzel eljutva az időbevitelhez.



A kiválasztás után villog a másodperc helye. Először alapvetően a másodpercek, majd a percek, utolsóként pedig az órák beállítása történik (a kijelző kurzora a mindenkori helynél villog). Az **A billentyű** („UP“) megnyomásával a szám felfelé léptethető. A **B billentyű** („SEL“) megnyomásával a következő helyekre ugorhat és a leírtaknak megfelelően beállíthatja az időt.
Ha az előre beállított versenyidőt nem akarja módosítani, azt a **B billentyű** („SEL“) megnyomásával nyugtázza, míg el nem tűnik az időkijelző.

Az idő bevitele után a kijelző készenléti üzemmódba vált és megvárja a startjelet.



A Control Unit-en egyszer nyomja meg a „START“ billentyűt, majd tegye a járműveket a csatlakozó sínre. Ezután ismét nyomja meg a start billentyűt. Az indító szekvencia lejár, a körszámlálón elkezd visszafelé járni az összidő-kijelző.

Egy időfutam közben és után az **A billentyűvel** az egyes járművekhez kapcsolhatunk. Eközben a kiválasztott jármű alatti pozíciókijelzőben egy függőleges csík jelenik meg. A kijelzőben a mindenkori járműre vonatkozóan az alábbi adatok jelennek meg:

- Legjobb köridő
- Utolsó köridő
- Lemaradás az élen járó járműhöz képest időben ill. körökben
- Megtett körök száma

Az összidő lejárta után a futamnak vége, hangjelzés szólal meg, a kijelzőben pedig minden jármű pozíciója villogni kezd. A legfelső „TIME“ sorban megjelenik az élen járó jármű összideje.

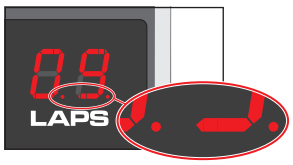
Egy folyamatban lévő időfutam megszakításához futam közben nyomja meg egyszer a **C billentyűt** („ESC“).

Kijelző időfutam Position Tower

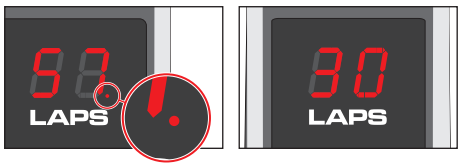
A körszámláló Position Towerrel (30357) kombinálva történő alkalmazása esetén a legfelső szegmentált kijelzőben a még megteendő idő jelenik meg. A futam közben ez visszafelé számlál nulláig, míg be nem fejeződik a futam.

Időfutam esetén egy 49:59'59'' hosszú maximális idő állítható be. Az órákat a szegmentált kijelzőben két pont jelzi. Az órák lejárta után a még fennmaradó perceket a jobb oldali szegmentált kijelzőben megjelenő pont jelzi. A verseny utolsó percének megkezdésekor a kijelző másodperces ütemben pont nélkül számlál visszafelé nulláig.

Órakijelző

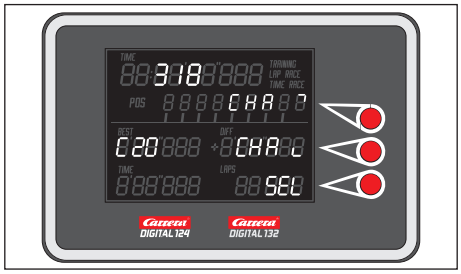


Perckijelző **Másodperckijelző**

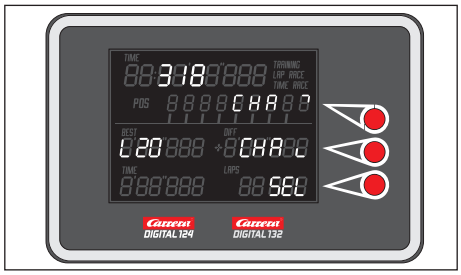


Display beállítások

A leolvashatóság beállításához a kijelző **kontrasztja** 20 fokozatban állítható. Ehhez a Control Unit-et ki kell kapcsolni. A Control Unit bekapcsolása közben nyomva tartjuk az A billentyűt, míg a displaykijelző az ábrának megfelelően módosul. A felső sorban a megfelelő szoftver-verzió jelenik meg.
A „CHA ⌝“ és „CHA ⌞“ segítségével módosítható a kijelző kontrasztjának ereje (max. 20). A kiválasztott érték alkalmazásához nyomja meg a **C billentyűt** („SEL“).



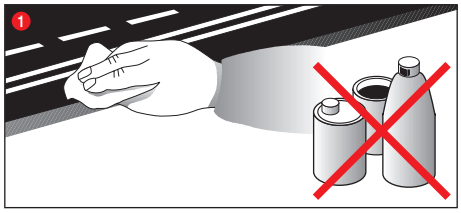
A leolvashatóság beállításához a háttérvilágítás **fényereje** 20 fokozatban állítható. Ehhez a Control Unit-et ki kell kapcsolni. A Control Unit bekapcsolása közben nyomva kell tartani a C billentyűt („ESC“), míg a displaykijelző az ábrának megfelelően változik. A felső sorban a megfelelő szoftver-verzió jelenik meg.
A CHA ⌝“ és „CHA ⌞“ segítségével módosítható a háttérvilágítás fényereje (max. 20). A kiválasztott érték alkalmazásához nyomja meg a **C billentyűt** („SEL“).



RESET funkció

A körszámláló valamennyi beállításának visszaállításához a Control Unit bekapcsolása közben a körszámlálón tartsa nyomva a **B billentyűt**. A billentyűt addig kell nyomva tartani, míg meg nem jelenik a tréningkijelző. Ennek során minden adat gyári beállításra áll vissza. (lásd a leírást)

Karbantartás és gondozás



Az autóversenypálya kifogástalan működését biztosítandó, a versenypálya minden alkotóelemét rendszeresen meg kell tisztítogani. A tisztítás előtt húzzuk ki a hálózati dugót.

1 **Versenypálya:** A versenypálya felületét és a nyomvezető barázdákat egy száraz ronggyal tartsa tisztán. Ne használjon a tisztításhoz oldószereket vagy vegyszereket.
Ha nem használja a pályát, portól védett és száraz helyen tárolja. E célból legkedvezőbb az eredeti karton használata.

Hibaelhárítás Vezetéstechnika

Hibaelhárítás:
Zavarok esetén kérjük, szíveskedjék ellenőrizni következőket:
• Az áramcsatlakozások szabályosak?
• A transzformátor és a kézi vezérlő szabályosan vannak csatlakoztatva?
• A pályaösszeköttetések kifogástalanok?
• A versenypálya és a nyomvezető barázdák tiszták és nincsenek rajtuk idegen objektumok?
• A kefék rendben vannak és érintkeznek az áramvezető sínnel?
• A járművek szabályosan be vannak kódolva a megfelelő kézi szabályozóra?
• Villamos rövidzárlat esetén a pálya áramellátása kb. 5 másodperc erejéig automatikusan megszakad, amit akusztikus és optikai jelzés kísér.
• A járművek a menetiránynak megfelelően állnak a pályán? A működés hiánya esetén átváltjuk a jármű alján található menetirányváltót.

Figyelem:
Játék közben esetleg leválhatnak vagy eltörhetnek a jármű apró alkotóelemei, mint például a spojlerek vagy a tükrök, melyeket az eredetihez való hasonlóság miatt így kell kiképezni. Ennek elkerülése érdekében lehetősége van a jármű e részeinek játék előtt történő eltávolítására, ezzel megóvva azokat.

Vezetéstechnika:
• Az egyenes pályaszakaszokon gyorsan lehet haladni, a kanyar előtt fékezni kell, majd a kanyarból kiérve ismét gyorsíthatunk.
• A járműveket a túlhevülés és a motorkárok megakadályozása érdekében nem szabad járó motor mellett tartani vagy blokkolni.

Figyelem: A nem Carrera által gyártott sínrendszereken történő alkalmazás esetén a meglévő vezetőgerincet egy speciális vezetőgerincre (#85309) kell cserélni. A Carrera híd (#20587) vagy a döntött kanyar 1/30° (#20574) alkalmazása esetén a méretarányos eredetiség miatt enyhe menetzörejek hallhatók, melyek a játék kifogástalan menete szempontjából lényegtelenek.

A WebShopban minden Carrera pótalkatrész beszerezhető:
carrera-toys.com
A szállítás kizárólag Németországba, Ausztriába, Hollandiába, Belgiumba és Luxemburgba lehetséges.

Műszaki adatok

Kimeneti feszültség · Járműtranszformátor

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Energia üzemmódok
1.) Játék üzemmód = a járművek a kézi szabályzóval irányíthatók
2.) Nyugalmi üzemmód = a kézi szabályzók nem használhatóak, nem lehet játszani
3.) Készenléti üzemmód = kb. 20 perc nyugalmi üzemmód után a csatlakozósín készenléti üzemmódba kapcsol át. A középső LED hosszú időközönként villog.
ENERGIAFOGYASZTÁS < 1 W
A kézi szabályzó megnyomásával befejeződik a készenléti üzemmód, a pálya megint nyugalmi állapotban van.
4.) Kikapcsolt állapot = a tápegység le van választva az elektromos hálózatról

Ez a termék a villamos felszerelések szelektív hulladékgyűjtését jelölő szimbólummal van ellátva (WEEE). Ez azt jelenti, hogy ezt a terméket a 2002/96/EK Tanácsi irányelvnek megfelelően kell hulladékként elhelyezni, ezzel minimálva a keletkező környezeti károkat.

További információkat a helyi vagy regionális hatóságnál kaphat.

A szelektív hulladékgyűjtési folyamatból kizárt elektromos termékek a veszélyes szubsztanciák jelenléte miatt veszélyt jelentenek a környezetre és az egészségre.

Spis treści

Uwagi dot. bezpiecznego użycia 37
Ważna wskazówka 37
Zawartość opakowania 37
Opis 37
Funkcje 37
Złącze 37
Ustawienie Lap Counter 37
Przegląd monitora 37
Przygotowanie do 38
Nieudany start 38
Moduł treningowy 38
Jazda na okrążenia 38
Wskaźnik jazdy na okrążenia Pozycja tower 38
Jazda na czas 38
Wskaźnik jazdy na czas Pozycja tower 39
Nastawienia monitora 39
Funkcja Reset 39
Konserwacja i pielęgnacja 39
Usuwanie usterek Technika jazdy 39
Dane techniczne 39

Witamy

Serdecznie witamy w zespole Carrera !
Instrukcja obsługi zawiera ważne informacje dotyczące montażu i obsługi Państwa elektronicznego Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132. Prosimy o dokładne zapoznanie się z treścią instrukcji obsługi i o jej zachowanie. Z pytaniami prosimy zwracać się do naszego działu sprzedaży lub odwiedzić naszą stronę internetową:
carrera-toys.com · carreraclub.com

Prosimy o sprawdzenie zawartości opakowania celem stwierdzenia czy towar jest kompletny i czy nie uległ uszkodzeniu podczas transportu. Na opakowaniu znajdują się ważne informacje i z tego względu zaleca się jego zachowanie.

Prosimy Państwa o zwrócenie uwagi na fakt, że elektroniczny Lap Counter funkcjonuje wyłącznie w połączeniu z 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit. Lap Counter może być użytkowany wyłącznie z pojazdami typu Carrera DIGITAL 124/132.

Jeżeli chcą Państwo zasięgnąć informacji dotyczących obsługi 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit, prosimy Państwa o zapoznanie się z treścią instrukcji obsługi Control Unit.

Życzymy Państwu przyjemnej zabawy z Państwa nowym Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132.

Uwagi dot. bezpiecznego użycia

• **OSTRZEZENIE!** Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci w wieku ponizej 36 miesiecy. Niebezpieczeństwo uduszenia na skutek połknięcia małych części. Uwaga: niebezpieczeństwo zakleszczenia związane z funkcją.

• Tor i pojazdy należy regularnie sprawdzać pod kątem uszkodzeń przewodów, wtyczek i obudów! Uszkodzone części należy wymienić.

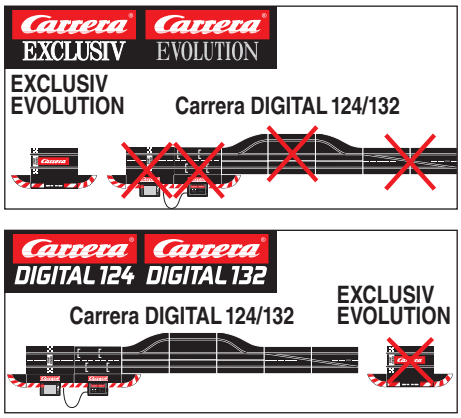
• Tor wyścigowy nie jest przeznaczony do zabawy na powietrzu lub w wilgotnych pomieszczeniach! Należy unikać kontaktu z substancjami ciekłymi.

• Nie należy umieszczać żadnych metalowych przedmiotów na torze celem uniknięcia zwarcia.Nie należy umieszczać toru w pobliżu łatwo uszkadzalnych przedmiotów, ponieważ pod wpływem działania siły odśrodkowej wyrzucone z toru pojazdy mogą spowodować ich uszkodzenie.

• Przed czyszczeniem należy wyjąć wtyczkę z gniazdka! Do czyszczenia należy używać wilgotnych chusteczek, nie należy używać żadnych rozpuszczalników i środków chemicznych. W przypadku nieużytkowania toru należy go przechowywać najlepiej w oryginalnym kartonie w suchym miejscu i chronić przed zakurzeniem.

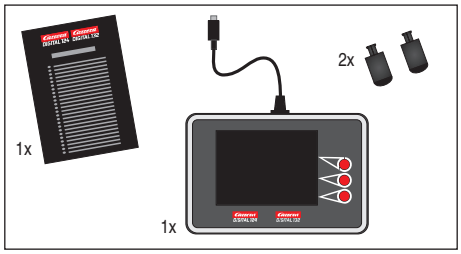
• Torem wyścigowym nie należy bawić się na wysokości twarzy lub oczu ze względu na niebezpieczeństwo zranienia przez pod wpływem działania siły odśrodkowej wyrzucone z toru pojazdy.

Ważna wskazówka



Należy zwrócić uwagę na fakt, że Carrera Exclusiv/Evolution (system analogowy) i Carrera DIGITAL 124/132 (system cyfrowy) to dwa oddzielne, zupełnie niezależne systemy. Jednoznacznie zwracamy uwagę na fakt, że przy montażu toru należy rozdzielić oba systemy, to znaczy, że nie wolno dopuścić do tego, aby szyna przyłączeniowa typu Exclusiv/Evolution znajdowała się jednocześnie z szyną przyłączeniową wraz z Black Box typu Carrera DIGITAL 124/132 na jednym torze. Należy na to zwrócić uwagę również wtedy, gdy tylko jedna z obu szyn przyłączeniowych (albo szyna przyłączeniowa typu Exclusiv/Evolution albo szyna przyłączeniowa typu Carrera DIGITAL 124/132 wraz z Black Box) jest podłączona do prądu.
Ponadto nie wolno montować innych elementów typu Carrera DIGITAL 124/132 (zwrotnice, elektroniczny licznik okrążeń, Pit Stop) do toru typu Exclusiv/Evolution, to znaczy użytkować w systemie analogowym. Przy nieprzestrzeganiu powyższych wskazówek nie można wykluczyć, że części Carrery DIGITAL 124/132 ulegną uszkodzeniu. W takim przypadku nie będzie można skorzystać z prawa gwarancji.

Zawartość opakowania



1 Lap Counter włącznie z kablem instalacyjnym
2 Stojaki
1 Instrukcja obsługi

Prosimy o sprawdzenie zawartości opakowania celem stwierdzenia czy towar jest kompletny i czy nie uległ uszkodzeniu podczas transportu. Na opakowaniu znajdują się ważne informacje i z tego względu zaleca się jego zachowanie.

Opis

Lap Counter 30355 może być użytkowany wyłącznie z Control Unit 30352 i umożliwia liczenie okrążeń i mierzenie czasu do 8 pojazdów, przy czym 6 z nich może być aktywnie sterowana. Dodatkowo mogą być wskazywane Autonomous Car i Pace Car.

Wskazówka: Jeżeli jednocześnie porusza się kilka Autonomous Cars, wtedy wszystkie pojazdy będą liczone razem na pozycji 7 i wszystkie Pace Cars będą liczone razem na pozycji 8.

Przy użytkowaniu Pit Lane 30356 może również nastąpić liczenie przejechanych okrążeń lub mierzenie czasu w Pit Lane. W celu zasięgnięcia dalszych informacji prosimy Państwa o zapoznanie się z treścią instrukcji obsługi Control Unit 30352.

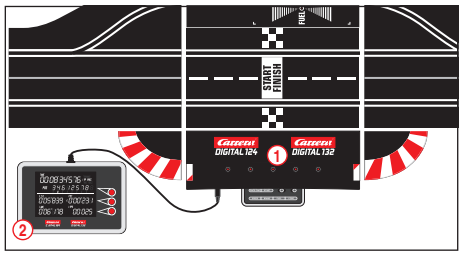
Ustawienia fabryczne:
- Jazda na okrążenia = 50
- Jazda na czas = 5 minut
- Poziom kontrastu = 20
- Jasność = 20

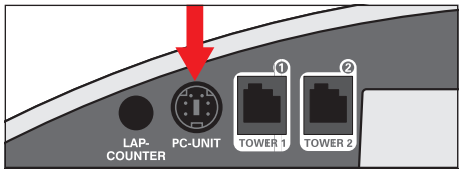
Funkcje

- Moduł treningowy
- Jazda na okrążenia maksymalnie 9999
- Jazda na czas maksymalnie 49:59'59"
- Moduł - F1 lub - Slot do zakończenia jazdy do wyboru
- Wskaźnik pozycji na monitorze

Lap Counter jest wyposażony w funkcję Memory. Po zmianie wartości ustawień fabrycznych pozostają one niezmienione do momentu ich nowego nastawienia.

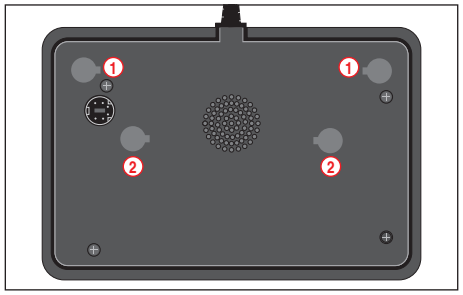
Złącze





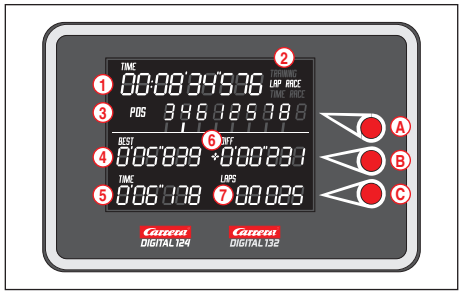
Lap Counter (2) nie wymaga zastosowania oddzielnej szyny. Urządzenie jest połączone bezpośrednio z gniazdkiem przyłączeniowym „PC UNIT" znajdującym się przy Control Unit (1) i jest natychmiast gotowy do użytkowania.

Ustawienie Lap Counter



Na tylnej stronie obudowy znajdują się mocowania stojaków. W zależności od wybranego uchylenia można włożyć stojaki do pozycji (1) lub (2). W celu zamontowania należy stojaki włożyć do mocowania do momentu zaskoczenia zapadki. W celu zdemontowania stojaków należy je wyjąć z mocowań.

Przegląd monitora



(1) Wskaźnik czasu łącznego
(2) Moduł jazdy
(3) Wskaźnik pozycji
(4) Najlepszy czas okrążenia
(5) Najgorszy czas okrążenia
(6) Dystans do pojazdu prowadzącego
(7) Liczba przejechanych okrążeń
(A) - (C) Przyciski do obsługi

PL

Przygotowanie do start

Przed użytkowaniem Lap Counter wszystkie pojazdy muszą być zakodowane. W celu kodowania poszczególnych pojazdów należy zapoznać się z treścią instrukcji obsługi Control Unit.

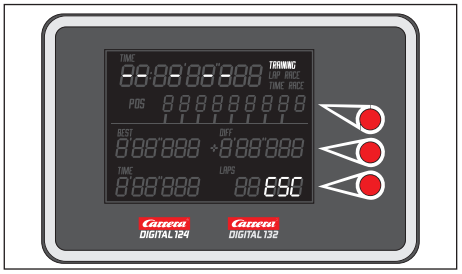
Nieudany start

Jeżeli w trakcie trwania fazy startu zostanie uruchomiony regulator ręczny jednego z pojazdów będzie to oznaczać nieudany start. Po krótkiej jeździe pojazdu, który spowodował nieudany start miga lampa LED odnosząca się do tego pojazdu / regulatora ręcznego. Jazda lub trening nie uzyska sygnału do startu i start musi być powtórzony.

Moduł treningowy

Moduł treningowy jest przeznaczony do treningu i umieszczania pojazdów na pozycji startowej, i może startować bez nastawienia okrążeń i czasu. W celu nastawienia modułu treningowego postępujcie Państwo w następujący sposób:

1. Włączcie Państwo Unit Control (przycisk ON/OFF).
2. Środkowa lampa LED Control Unit po upływie około jednej sekundy świeci nieprzerwanie i rozbrzmiewa krótki sygnał dźwiękowy.
3. Elektroniczny Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132 w module treningowym włącza się automatycznie.



4. Naciśnijcie Państwo jeden raz przycisk startu znajdujący się przy Control Unit - wszystkie lampy LED świecą nieprzerwanie.
5. Umieśćcie Państwo wcześniej zakodowany pojazd / zakodowane pojazdy na szynie przyłączającej.
6. Następnie ponownie naciśnijcie Państwo przycisk startu - rozpoczyna się sekwencja startu, lampy LED świecą i rozbrzmiewa sygnał dźwiękowy.
7. Jazda treningowa rozpoczyna się po upływie sekwencji startu i rozpoczyna się mierzenie czasu łącznego („TIME“).

Podczas treningu i po jego zakończeniu można za pośrednictwem przycisku A przełączać na poszczególne pojazdy. Na wskaźniku pozycji pod wybranym pojazdem pojawi się pionowa kreska. Na monitorze pojawią się następujące dane dotyczące wybranego pojazdu:

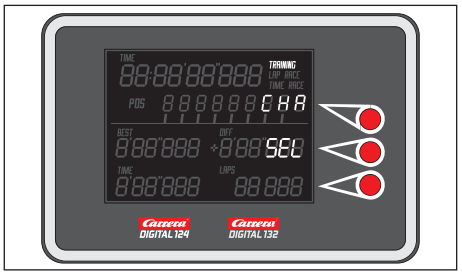
- Najlepszy czas okrążenia
- Najgorszy czas okrążenia
- Dystans do pojazdu prowadzącego jako dystans czasowy lub różnica okrążeń
- Liczba przejechanych okrążeń

W celu zakończenia jazdy treningowej w trakcie trwania jazdy naciśnijcie Państwo jeden raz **przycisk C** („ESC“). W celu powrócenia do głównego menu ponownie musi zostać naciśnięty **przycisk C** („ESC“).

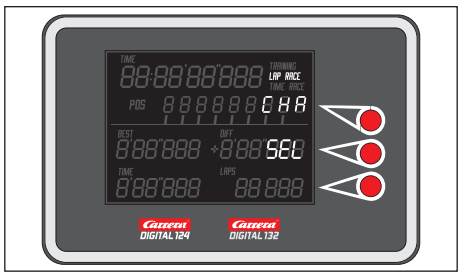
Wskazówka: Po zakończeniu modułu treningowego znikają wszystkie dane. Poszczególne czasy przejazdu okrążeń nie mogą zostać wskazane na monitorze za pośrednictwem 09:59:999.

Jazda na okrążenia

W celu nastawienia jazdy na okrążenia naciśnijcie Państwo **przycisk C** („ESC“) znajdujący się w głównym menu. Wskaźnik przechodzi do modułu wybierania.

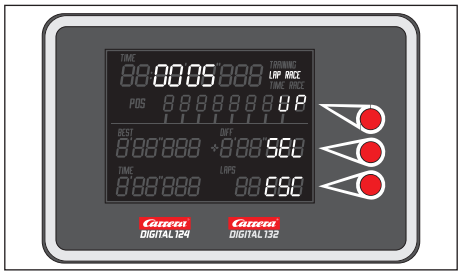


Słowo „TRAINING“ miga i na monitorze pojawiają się litery „CHA“ dla Change (zmienić) i „SEL“ dla Select (wybrać). Za pośrednictwem przycisku A („CHA“) następuje zmiana modułu do momentu migania „LAP RACE“.

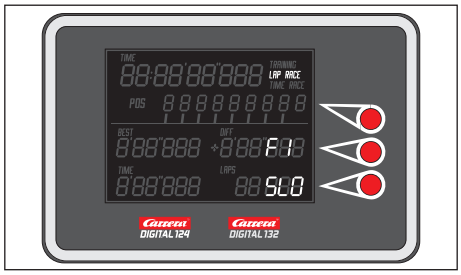


Za pośrednictwem **przycisku B** („SEL“) następuje potwierdzenie wyboru i przejście do następnego wprowadzania danych.

Następnie należy nastawić liczbę okrążeń. Zasadniczo najpierw następuje nastawienie rzędu wskazującego jedności, następnie rzędu wskazującego dziesiątki, rzędu wskazującego setki i na końcu rzędu wskazującego tysiące (na monitorze miga odpowiednia liczba). Poprzez naciśnięcie **przycisku A** („UP“) podwyższają Państwo liczbę okrążeń. W celu przejścia do następnych pozycji naciśnijcie Państwo **przycisk B** („SEL“) i nastawcie Państwo liczbę zgodnie z podanym opisem. Jeżeli nastawiona liczba okrążeń nie ma ulec zmianie, potwierdźcie Państwo nastawienie naciskając **przycisk B** („SEL“) do momentu zniknięcia wskaźnika liczby okrążeń.



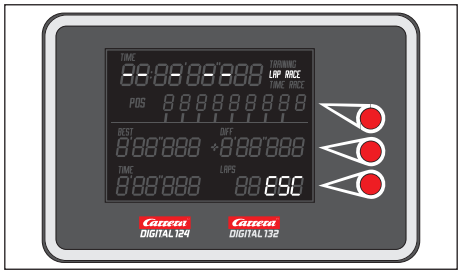
Po nastawieniu liczby okrążeń należy nastawić moduł zakończenia jazdy. Poprzez naciśnięcie odpowiednich przycisków można wybrać „F1“ lub „SLOT“.



Moduł - F1:
Po przejechaniu przez pojazd prowadzący zaplanowanej liczby okrążeń, w odniesieniu do pojazdów jadących za nim, mierzone będzie tylko aktualne okrążenie.

Moduł - Slot:
Do zakończenia jazdy wszystkie pojazdy muszą przejechać wszystkie zaplanowane okrążenia.

Po wyborze modułu wskaźnik przechodzi w stan gotowości i czeka na sygnał startu.



Naciśnijcie Państwo jeden raz przycisk „START“ znajdujący się przy Control Unit i umieśćcie Państwo pojazdy na szynie przyłączeniowej. Następnie ponownie przyciśnijcie Państwo przycisk startu. Mija sekwencja startu i przy Lap Counter zaczyna upływać czas.

Podczas jazdy na okrążenia i po jej zakończeniu można za pośrednictwem przycisku A przełączać na poszczególne pojazdy. Na wskaźniku pozycji pod wybranym pojazdem pojawi się pionowa kreska. Na monitorze pojawią się następujące dane dotyczące wybranego pojazdu:

- Najlepszy czas okrążenia
- Najgorszy czas okrążenia
- Dystans do pojazdu prowadzącego jako dystans czasowy lub różnica okrążeń
- Liczba przejechanych okrążeń

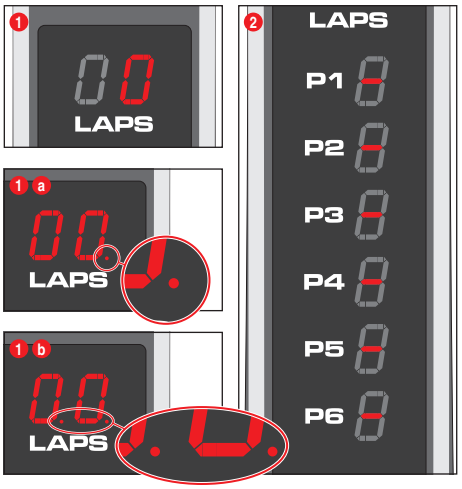
Zakończenie jazdy przez jeden z pojazdów zostanie wskazane miganiem na monitorze pod odpowiednią pozycją. Po zakończeniu jazdy rozbrzmiewa sygnał dźwiękowy i wskaźnik na monitorze zaczyna migać.

W celu przerwania trwającej jazdy naciśnijcie Państwo w trakcie trwania jazdy jeden raz przycisk C („ESC“).

Wskaźnik jazdy na okrążenia Pozycja Tower

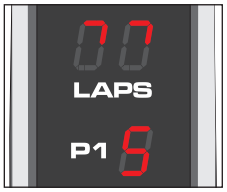
Przy zastosowaniu Lap Counter w połączeniu z Position Tower 30357 w najwyższym wskaźniku segmentu pojawi się nastawiona liczba okrążeń. Podczas trwania jazdy wskaźnik cofa się do zera do momentu zakończenia jazdy przez pojazd prowadzący.

Dwupozycyjny wskaźnik liczby okrążeń może wskazać za pośrednictwem wskaźnika segmentu maksymalnie 250 okrążeń. Rząd setek zostanie przedstawiony w postaci punktów pojawiających się na dole po prawej stronie odpowiedniego segmentu.



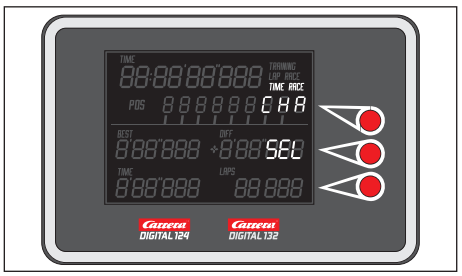
1 Dwucyfrowy wskaźnik segmentów LED do wskazywania liczby okrążeń
1 a Wskaźnik 100 okrążeń
1 b Wskaźnik 200 okrążeń
2 Każdorazowo jednocyfrowy wskaźnik segmentów LED do wskazywania pozycji na torze maksymalnie 6 pojazdów

Przy nastawieniu liczby okrążeń powyżej 250 w górnej części wskaźnika segmentu pojawiają się dwa haczyki. Dopiero od 250 okrążeń do przejechania wskaźnik liczy okrążenia wstecz do zera.

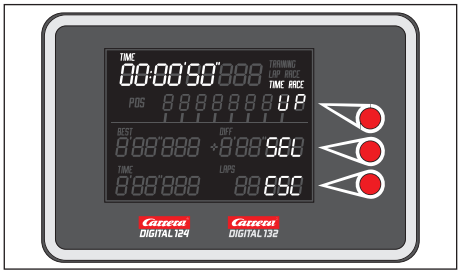


Jazda na czas

W celu nastawienia jazdy na czas naciśnijcie Państwo **przycisk C** („ESC“) znajdujący się w głównym menu. Wskaźnik przechodzi do modułu wybierania. Naciskajcie Państwo **przycisk A** („CHA“) do momentu migania słowa „TIME RACE“.

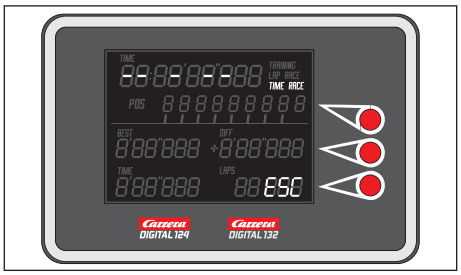


Potwierdźcie Państwo wybór naciskając **przycisk B** („SEL“) w celu przejścia do nastawienia czasu.



Po dokonaniu wyboru miga wskaźnik sekund. Zasadniczo najpierw ustawia się sekundy, potem minuty i następnie godziny (kursor na monitorze miga w odpowiednim miejscu). Poprzez naciskanie **przycisku A** („UP“) podwyższają Państwo ich liczbę. W celu przejścia do następnych pozycji naciśnijcie Państwo **przycisk B** („SEL“) i nastawcie Państwo czas zgodnie z Państwa życzeniem w opisany sposób.
Jeżeli wcześniej nastawiony czas wyścigu nie ma ulec zmianie, potwierdźcie Państwo to nastawienie kilkakrotnym naciskaniem przycisku B („SEL“) do momentu zniknięcia wskaźnika czasu.

Po nastawieniu czasu wskaźnik przełącza się w stan gotowości i czeka na sygnał startu.



Naciśnijcie Państwo jeden raz przycisk „START“ znajdujący się przy Control Unit i umieśćcie Państwo pojazdy na szynie przyłączeniowej. Następnie ponownie naciśnijcie Państwo przycisk startu. Mija sekwencja startu i wskaźnik czasu łącznego przy Lap Counter zaczyna się cofać.

Podczas jazdy na czas i po jej zakończeniu można za pośrednictwem przycisku A przełączać na poszczególne pojazdy. Na wskaźniku pozycji pod wybranym pojazdem pojawi się pionowa kreska. Na monitorze pojawią się następujące dane dotyczące wybranego pojazdu:

- Najlepszy czas okrążenia
- Najgorszy czas okrążenia
- Dystans do pojazdu prowadzącego jako dystans czasowy lub różnica okrążeń
- Liczba przejechanych okrążeń

Po upływie czasu łącznego kończy się jazda, rozbrzmiewa sygnał dźwiękowy i na monitorze migają pozycje wszystkich pojazdów. W najwyższym rzędzie „TIME“ pojawi się czas łączny osiągnięty przez pojazd prowadzący.

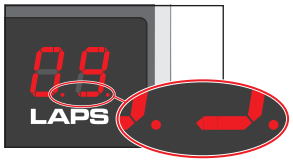
W celu przerwania trwającej jazdy na czas naciśnijcie Państwo w trakcie trwania jazdy jeden raz **przycisk C** („ESC“).

Wskaźnik jazdy na czas Pozycja tower

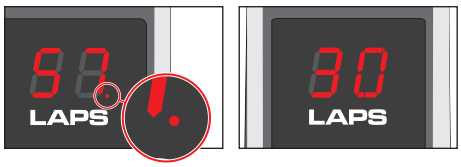
Przy zastosowaniu Lap Counter w połączeniu z Position Tower 30357 w najwyższym wskaźniku segmentu pojawi się pozostały czas jazdy. Podczas trwania jazdy wskaźnik cofa się do zera do momentu zakończenia jazdy.

W przypadku jazdy na czas można nastawić maksymalny czas trwający 49:59'59“. Przy tym godziny będą sygnalizowane dwoma punktami pojawiającymi się na wskaźniku segmentu. Po upływie godzin pozostające minuty zostaną przedstawione w postaci punktu pojawiającego się po prawej stronie wskaźnika segmentu. Od początku ostatniej minuty jazdy wskaźnik mierzy upływ czasu w takcie sekundowym bez punktu do zera.

Wskaźnik godzin

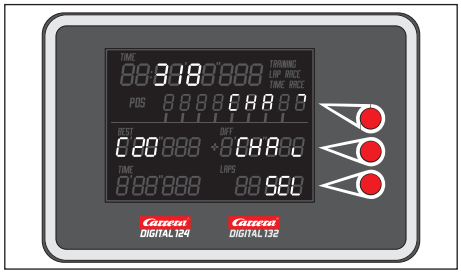


Wskaźnik minut **Wskaźnik sekund**

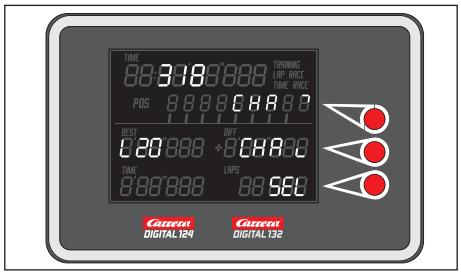


Nastawienia monitora

W celu dostosowania czytelności można nastawić poziom kontrastu monitora na 20 poziomach. W tym celu należy wyłączyć Cotrol Unit. Podczas włączania Control Unit naciskać **przycisk A** do momentu zgodnej z ilustracją zmiany na monitorze. Najwyższa linijka wskazuje odpowiednią wersję oprogramowania.
Za pośrednictwem „CHA ⌝“ i „CHA ⌞„ można zmienić poziom kontrastu monitora (maksymalnie 20). W celu przejęcia wybranej wartości naciśnijcie Państwo **przycisk C** („SEL“).



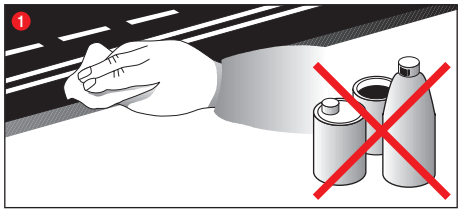
W celu dostosowania czytelności można nastawić poziom jasności tła na 20 poziomach. W tym celu należy wyłączyć Cotrol Unit. Podczas włączania Control Unit naciskać **przycisk C** („ESC“) do momentu zgodnej z ilustracją zmiany na monitorze. Najwyższa linijka wskazuje odpowiednią wersję oprogramowania.
Za pośrednictwem „CHA ⌝“ i „CHA ⌞„ można zmienić poziom jasności tła (maksymalnie 20). W celu przejęcia wybranej wartości naciśnijcie Państwo **przycisk C** („SEL“).



Funkcja Reset

W celu cofnięcia wszelkich nastawień Lap Counter należy podczas włączania Control Unit naciskać **przycisk B** znajdujący się przy Lap Counter. Przycisk należy naciskać do momentu ponownego pojawienia się wskaźnika treningu. Przy tym zostaną cofnięte wszelkie ustawienia fabryczne. (Zobacz instrukcja obsługi)

Konserwacja i pielęgnacja



W celu zapewnienia niezakłóconej funkcjonalności toru wyścigowego należy regularnie czyścić wszystkie części toru. Przedtem należy wyjąć wtyczkę z gniazdka.

1 Trasa wyścigu: powierzchnię toru i środkowy rowek obwodowy oczyścić przy pomocy suchej chusteczki. Do czyszczenia nie używać żadnych rozpuszczalników i środków chemicznych.
W przypadku nieużytkowania toru należy go przechowywać najlepiej w oryginalnym kartonie w suchym miejscu i chronić przed zakurzeniem.

Usuwanie usterek Technika jazdy

Usuwanie usterek
W przypadku zakłóceń funkcjonowania należy sprawdzić:
• Czy przyłączenia do sieci są prawidłowe?
• Czy transformator i ręczny regulator prędkości są prawidłowo podłączone?
• Czy łącza szyn funkcjonują bez zarzutu?
• Czy tor i środkowy rowek obwodowy są czyste i czy nie leżą na nich jakieś przedmioty?
• Czy szczotki stykowe nie są uszkodzone i mają kontakt z szynami?
• Czy pojazdy są prawidłowo zakodowane na odpowiedni ręczny regulator prędkości ?
• W przypadku zwarcia przepływ prądu zostaje automatycznie przerwany na około 5 sekund na co wskazują sygnały akustyczne. Czy pojazdy stoją na torze w kierunku jazdy?
• W przypadku niefunkcjonowania należy zmienić pozycję włącznika kierunku jazdy znajdującego się na spodzie pojazdu.

Wskazówka:
Podczas zabawy drobne elementy pojazdu, jak np. spojler lub lusterko, które ze względu na wierność z oryginałem muszą być imitowane, mogą się ewentualnie odłączyć od pojazdu. Aby tego uniknąć mają Państwo możliwość ich usunięcia przed użytkowaniem toru.

Technika jazdy:
• Na prostych odcinkach toru pojazdy mogą poruszać się z wysoką prędkością, przed zakrętem należy wyhamować, przed końcem zakrętu można ponownie przyspieszyć tempo.
• Przy włączonym silniku nie należy przytrzymywać lub blokować pojazdów, ponieważ może to doprowadzić do przegrzania silnika.

Wskazówka: przy użyciu systemów szyn nie wyprodukowanych przez Carrera zamontowana stępka musi zostać zastąpiona specjalną stępką (#85309). Lekkie szmery przy zastosowaniu wiaduktu Carrera (#20587) względnie przy pokonywaniu zakrętów pod kątem 1/30° (#20574) są uwarunkowane wpływem podziałki i pod kątem niezakłóconej funkcjonalności bez znaczenia.

Wszystkie części zamienne typu Carrera są dostępne w sklepie internetowym:
carrera-toys.com
Dostawy realizowane są wyłącznie na terenie Niemiec, Austrii, Holandii, Belgii i Luksemburga.

Dane techniczne

Napięcie wyjściowe · Transformator

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Tryby prądu
1.) Gra = pojazdy zostają uruchomione regulatorem ręcznym
2.) Stan spoczynku / Stand by = regulatory ręczne nie są uruchomione / przerwa w grze
3.) Stan spoczynku / Stand by = po około 20 minutach stanu spoczynku szyna przyłączeniowa przechodzi w stan spoczynku stand-by. Srodkowa LED miga w dłuższych odstępach czasu.
Zużycie prądu < 1 Wat / 1 W
Uruchomienie regulatora recznego oznacza koniec trybu stand-by, tor znajduje sie ponownie w stanie spoczynku.
4.) Odłączenie od prądu = Zasilacz sieciowy odłączony od sieci elektrycznej

Ten produkt jest oznaczony symbolem oznaczającym selektywne usuwanie odpadów elektrycznych i elektronicznych (WEEE). To oznacza, że w celu zminimalizowania powstających zanieczyszczeń środowiska produkt ten musi zostać usunięty zgodnie z postanowieniami Dyrektywy Unii Europejskiej 2002/96/EC.
Dalsze informacje uzyskają Państwo w urzędach lokalnych względnie regionalnych.
Produkty elektroniczne wyłączone z procesu selektywnego usuwania odpadów, ze względu na zawartość niebezpiecznych substancji oznaczają niebezpieczeństwo dla środowiska i zdrowia.

SK

Obsah

Bezpečnostné pokyny 40
Dôležitý pokyn 40
Obsah balenia 40
Popis 40
Funkcie 40
Pripojenie 40
Postavenie počítadla kôl Lap Counter 40
Prehľad displeja 40
Príprava štartu 41
Nevydarený štart 41
Tréningový režim 41
Preteky na kolá 41
Displej Preteky o kolá Pozícia Tower 41
Preteky o čas 41
Displej Preteky o čas Pozícia Tower 42
Nastavenia na displeji 42
Funkcia Reset 42
Údržba a ošetrovanie 42
Odstraňovanie chýb Technika jazdy 42
Technické údaje 42

Vitajte

Buďte srdečne vítaní v tíme Carrera!
„Návod na obsluhu obsahuje dôležité informácie o stavbe a obsluhe Vášho elektronického počítadla kôl Carrera DIGITAL 124/132.“ Prečítajte ho prosím starostlivo a uložte si ho. Pri spätných otázkach sa prosím obráťte na odbyt alebo navštívte našu webovú stránku:
carrera-toys.com · carreraclub.com

Skontrolujte prosím obsah ohľadne úplnosti a prípadných poškodení transportom. Obal obsahuje dôležité informácie a mal by sa taktiež uložiť.

Dbajte prosím na to, že elektronické počítadlo kôl funguje len v spojení s riadiacou jednotkou 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit. Počítadlo kôl sa môže používať pre vozidlá Carrera DIGITAL 124/132.

Ak by ste potrebovali informácie k obsluhe riadiacej jednotky 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit, nájdete ich v návode na obsluhu riadiacej jednotky Control Unit.

Želáme Vám veľa radosti s Vaším novým elektronickým počítadlom kôl Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132.

Bezpečnostné pokyny

• **VAROVANIE!** Nevhodné pre deti do 36 mesiacov. Prehltnutím malých dielov hrozí nebezpečenstvo udusenia. Pozor: Počas činnosti hrozí nebezpečenstvo zovretia.

• Dráhu a vozidlá treba pravidelne kontrolovať ohľadne škôd na vedeniach, na zástrčkách a na puzdrách! Defektné diely vymeniť!

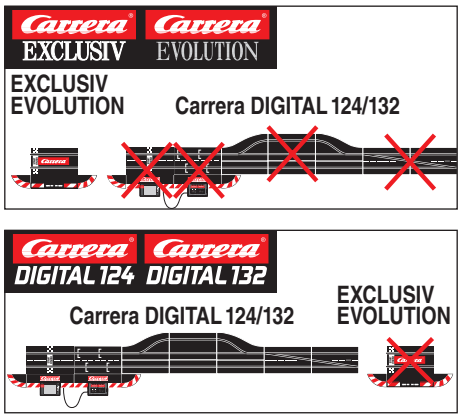
• Automobilová závodná dráha nie je vhodná na prevádzkovanie vonku! Nepripúšťať blízkosť tekutín.

• Nepokladať žiadne kovové diely na dráhu, aby sa vyvarovalo skratom. Nepostaviť dráhu v bezprostrednej blízkosti citlivých predmetov, keďže z dráhy vymrštené vozidlá môžu spôsobiť poškodenia.

• Pred čistením vytiahnuť sieťovú zástrčku! Na čistenie používať vlhkú handru, žiadne rozpúšťadlá alebo chemikálie. Pri nepoužívaní uložiť dráhu s ochranou proti prachu a v suchu, najlepšie v originálnom kartóne.

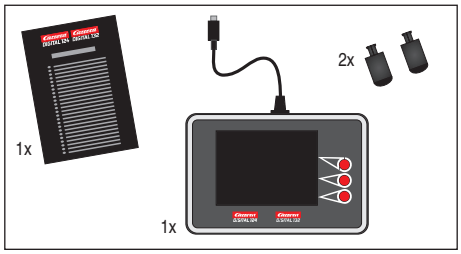
• Neprevádzkovať automobilovú závodnú dráhu vo výške očí alebo tváre, keďže existuje nebezpečenstvo poranenia skrz vymrštené vozidlá.

Dôležitý pokyn



Dbajte prosím na to, že sa u systému Exclusiv/Evolution (analógový systém) a u systému Carrera DIGITAL 124/132 (digitálny systém) jedná o dva oddelené a kompletne samostatné systémy. Výslovne poukazujeme na to, aby sa oba systémy pri stavbe dráhy od seba oddelili, t.j. na jednej dráhe sa nesmie nachádzať prípojná koľajnica od Exclusiv/Evolution spolu s prípojnou koľajnicou včítane Black Boxu od Carrera DIGITAL 124/132. Ani vtedy nie, keď je iba jedna z oboch prípojných koľajníc (prípojná koľajnica Exclusiv/Evolution alebo prípojná koľajnica Carrera DIGITAL 124/132 včítane Black Boxu) pripojená na zdroj prúdu.
Ďalej sa nesmú ani všetky ostatné komponenty od Carrera DIGITAL 124/132 (výhybky, elektronické počítadlo kôl, Pit Stop) zabudovať do dráhy Exclusiv/Evolution, t.j. nesmie sa s nimi hrať v analógovom systéme. Pri nedbaní na vyššie uvedené údaje nemožno vylúčiť, že budú komponenty systému Carrera DIGITAL 124/132 zničené. V tomto prípade nemožno uplatniť žiadny nárok na záruku.

Obsah balenia



1 Lap Counter vrátane pripájacieho kábla
2 Nožičky
1 Návod na obsluhu

Skontrolujte prosím obsah ohľadne úplnosti a prípadných poškodení transportom. Obal obsahuje dôležité informácie a mal by sa taktiež uložiť.

Popis

Počítadlo kôl Lap Counter 30355 sa dá používať výlučne s riadiacou jednotkou Control Unit 30352 a umožňuje počítanie kôl a meranie času pre až 8 vozidiel, z ktorých smie byť 6 vozidiel aktívne riadených. Okrem toho sa môžu zobrazovať vozidlá Autonomous Car a Pace Car.

Upozornenie: Keď súčasne jazdí viacero Autonomous Car, počítajú sa spolu na pozícii 7 a všetky Pace Car spolu na pozícii 8.

Pri použití Pit Lane 30356 sa môže počítanie kôl resp. meranie času uskutočniť v Pit Lane. Pre ďalšie informácie k tomuto si pozrite aj návod na prevádzku riadiacej jednotky Control Unit 30352.

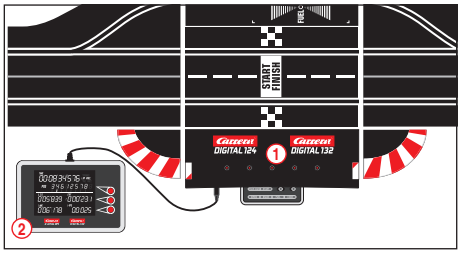
Nastavenia od výrobcu:
- Preteky na kolá = 50
- Preteky o čas = 5 minút
- Kontrast = 20
- Jas = 20

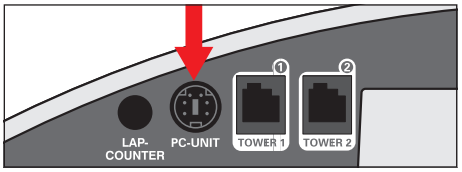
Funkcie

- Tréningový režim
- Preteky o kolá max. 9999
- Preteky o čas max. 49:59’59”
- Pre koniec pretekov voliteľný režim F1 alebo Slot
- Zobrazenie pozície na displeji

Počítadlo kôl má pamäťovú funkciu. Keď sa zmenia hodnoty nastavenia od výrobcu, zmenené hodnoty ostanú zachované, až kým opäť nebudú novo nastavené.

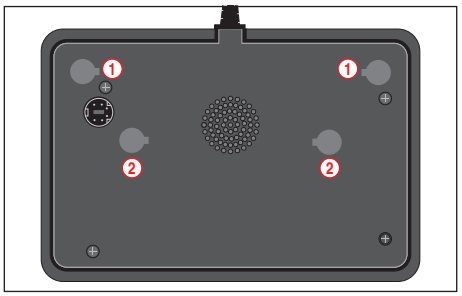
Pripojenie





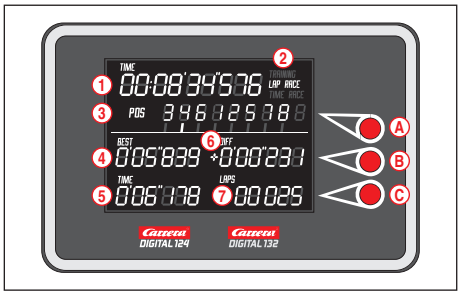
Pre počítado Lap Counter (2) nie je potrebná žiadna osobitná koľajnica. Prístroj sa spojí priamo s pripájacou zásuvkou „PC UNIT“ riadiacej jednotky Control Unit (1) a je hneď pripravený na prevádzku.

Postavenie počítadla kôl Lap Counter



Na zadnej strane krytu sa nachádzajú miesta na upevnenie nožičiek. Podľa želaného sklonu sa nožičky môžu zasunúť do pozície (1) alebo (2). Pre namontovanie nožičiek ich úplne zasuňte do určeného miesta až kým nezapadnú. Pre demontáž nožičiek ich je nutné vytiahnuť z miesta upevnenia.

Prehľad displeja



(1) Zobrazenie celkového času
(2) Pretekársky režim
(3) Zobrazenie pozícií
(4) Najlepší čas kola
(5) Čas posledného kola
(6) Zaostávanie za vedúcim
(7) Počet najazdených kôl
(A) - (C) Ovládacie tlačidlá

Príprava štartu

Pred použitím počítadla kôl musia byť všetky vozidlá okódované. Na kódovanie jednotlivých vozidiel si pozrite návod na obsluhu riadiacej jednotky.

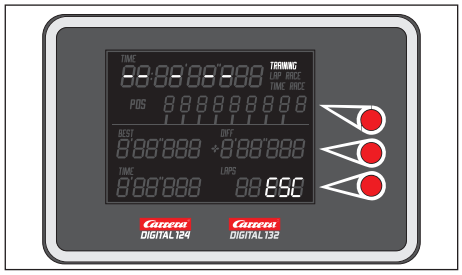
Nevydarený štart

Ak sa počas fázy štartovacích semaforov použije ručný regulátor vozidla, bude to hodnotené ako nevydarený štart. Vozidlo, ktoré zapríčinilo nevydarený štart, sa nakrátko rozbehne a LED príslušného vozidla/ručného regulátora bliká. Preteky resp. tréning sa nepovolí a štart sa musí zopakovať.

Tréningový režim

Tréningový režim slúži na tréning a na získanie štartovacej pozície a môže sa odštartovať bez nastavenia kôl alebo času. Pre nastavenie tréningového režimu postupujte prosím nasledovne:

1. Zapnite riadiacu jednotku Control Unit (spínač ON/OFF).
2. Stredná LED riadiacej jednotky Control Unit cca po 1 sekunde stále svieti a zaznie krátky akustický signál.
3. Elektronické počítadlo kôl Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132 sa automaticky zapne v tréningovom režime.



4. Jeden krát stlačte štartovacie tlačidlo riadiacej jednotky Control Unit – všetky LED-ky stále svietia.
5. Postavte predkódované vozidlo/vozidlá na prípojnú koľajnicu.
6. Potom znova stlačte štartovacie tlačidlo – spustí sa štartovacia sekvencia, LED-ky svietia a zaznievajú akustické signály.
7. Tréningový chod sa začne po uplynutí štartovacej sekvencie a začne sa počítať celkový čas („TIME“).

Počas tréningu a po ňom sa pomocou **tlačidla A** dá prepnúť k jednotlivým vozidlám. Pritom sa pri zobrazení pozície ukáže pod vybraným vozidlom zvislá čiara. Za príslušné vozidlo sa na displeji ukážu nasledovné údaje:

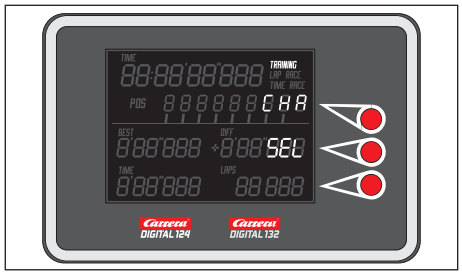
- Najlepší čas kola
- Čas posledného kola
- Zaostávanie za vedúcim vozidlom ako časové zaostávanie resp. zaostávanie o kolá
- Počet najazdených kôl

Na ukončenie tréningového chodu stlačte počas chodu jeden krát **tlačidlo C** („ESC“). Pre návrat do hlavného menu sa znova musí stlačiť **tlačidlo C** („ESC“).

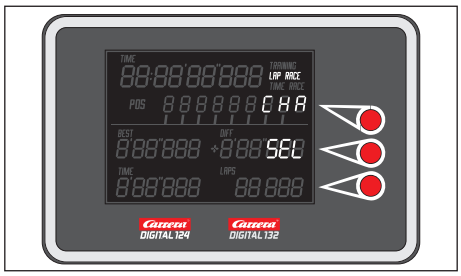
Upozornenie:
Po skončení tréningového režimu sa všetky údaje stratia.
Jednotlivé časy kôl nad 09:59:999 sa na displeji nemôžu zobraziť.

Preteky na kolá

Na nastavenie pretekov na kolá stlačte v hlavnom menu **tlačidlo C** („ESC“). Displej teraz prejde do výberového režimu.

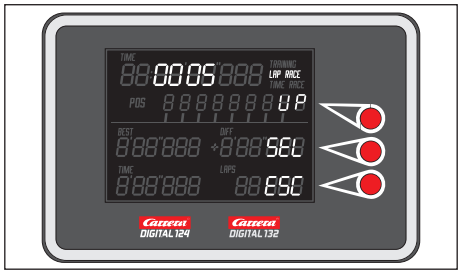


Slovo „TRÉNING“ bliká a na displeji sa ukážu písmená „CHA“ ako change (výmena) a „SEL“ ako select (vybrať). Pomocou tlačidla A („CHA“) sa režim mení až kým nebliká „LAP RACE“.

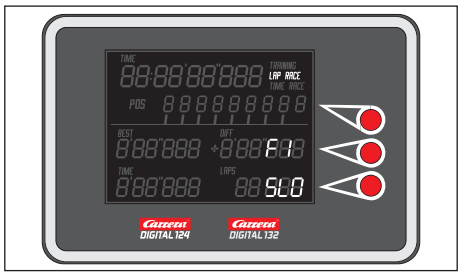


Pomocou **tlačidla B** („SEL“) sa výber potvrdí a dostanete sa k ďalšiemu zadaniu.

V ďalšom kroku sa stanoví počet kôl. Zásadne sa najprv nastavia jednotky, potom desiatky a stovky, ako posledné tisícky (príslušné číslo na displeji bliká). Stlačením **tlačidla A** („UP“) číslo zvýšite. Pre prechod na ďalšie miesta stlačte **tlačidlo B** („SEL“) a nastavte hodnotu tak ako bolo popísané. Ak sa prednastavený počet kôl nemá meniť, tak ho potvrďte stlačením **tlačidla B** („SEL“) až kým nezmizne zobrazenie kôl.



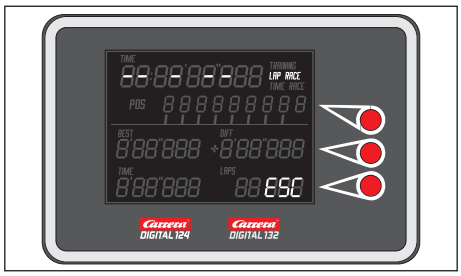
Po zadaní kôl sa ako ďalšie musí stanoviť režim pre koniec pretekov. Pomocou príslušných tlačidiel si môžete vybrať „F1“ alebo „SLOT“.



Režim F1:
Keď vedúce vozidlo absolvovalo požadované kolá, pri nasledujúcich vozidlách sa meria už len aktuálne kolo.

Režim Slot:
Všetky vozidlá musia absolvovať všetky požadované kolá až kým sa preteky neskončia.

Po výbere režimu sa displej prepne na pohotovostný režim a čaká na signál štartu.



Jeden krát stlačte tlačidlo „START“ na riadiacej jednotke Control Unit a umiestnite vozidlá na prípojnej koľajnici. Potom znova stlačte štartovacie tlačidlo. Štartovacia sekvencia uplynie a čas na počítadle kôl začne bežať.

Počas pretekov na kolá a po ňom sa pomocou **tlačidla A** dá prepnúť na jednotlivé vozidlá. Pritom sa na zobrazení pozícií ukáže pod vybraným vozidlom zvislá čiara. Pre príslušné vozidlo sa na displeji ukážu nasledovné údaje:

- Najlepší čas kola
- Čas posledného kola
- Zaostávanie za vedúcim vozidlom ako časové zaostávanie resp. zaostávanie o kolá
- Počet najazdených kôl

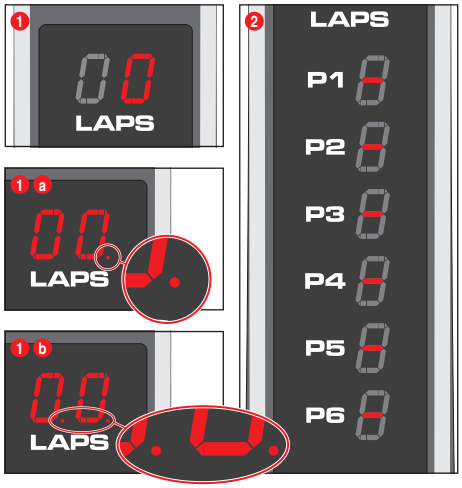
Ak vozidlo skončilo preteky, ukáže sa to na príslušnej pozícii blikaním na displeji. Na konci pretekov zaznie akustický signál a zobrazenie na displeji začne blikať.

Pre prerušenie bežiacich pretekov na kolá stlačte počas chodu jeden krát tlačidlo C („ESC“).

Displej Preteky o kolá Pozícia Tower

Pri použití počítadla kôl Lap Counter v spojení s Position Tower 30357 sa v hornom zobrazení segmentu ukáže nastavený počet kôl. Počas pretekov beží počítadlo naspäť na nulu až kým sa preteky neskončia vedúcim vozidlom.

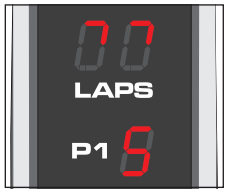
Dvojmiestne zobrazenie kôl môže na zobrazení segmentov ukázať maximálne 250 kôl. Stovky sú pritom vyjadrené bodmi vpravo dole v príslušnom segmente.



1 2-miestne LED zobrazenie segmentu pre zobrazenie počtu okruhov
- 1 a Zobrazenie 100 okruhov
- 1 b Zobrazenie 200 okruhov

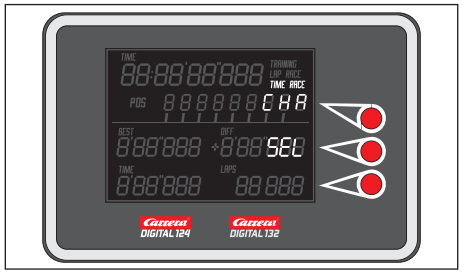
2 Vždy 1-miestne LED zobrazenie segmentu pre zobrazenie pozície na pretekoch maximálne 6-tich vozidiel

Pri nastavenom počte kôl nad 250 sa v hornom zobrazení segmentu ukážu dva háčiky. Displej odčítava až na nulu až od 250 kôl, ktoré sa ešte majú prejsť.

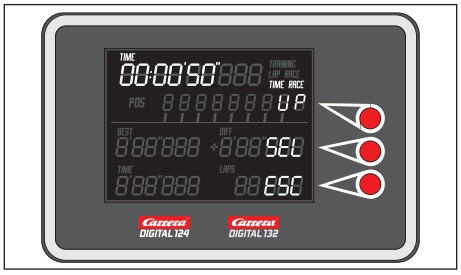


Preteky o čas

Pre nastavenie pretekov o čas stlačte v hlavnom menu **tlačidlo C** („ESC“). Displej teraz prejde do výberového režimu. Stlačte **tlačidlo A** („CHA“) až kým na displeji nezačne blikať slovo „TIME RACE“.

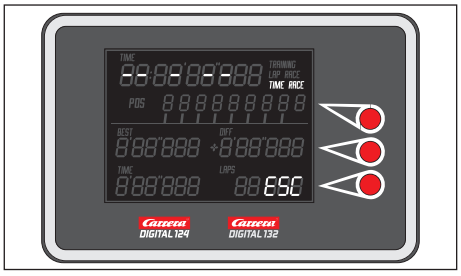


Potvrďte výber stlačením tlačidla B („SEL“) aby ste sa dostali k časovému údaju.



Po výbere bliká miesto pre sekundy. Zásadne sa najprv uskutoční nastavenie sekúnd, potom minút a ako posledné hodín (kurzor na displeji bliká na príslušnom mieste). Stláčaním tlačidla A („UP“) číslo zvýšite. Pre prechod na ďalšie miesta stlačte tlačidlo B („SEL“) a nastavte želaný čas podľa popisu.
Ak sa nemá meniť prednastavený čas pretekov, potom ho potvrďte viacnásobným stláčaním tlačidla B („SEL“) až kým nezmizne zobrazenie času.

Po zadaní času sa displej prepne na pohotovostný režim a čaká na štartovací signál.



Stlačte jeden krát tlačidlo „START“ na riadiacej jednotke Control Unit a umiestnite vozidlá na prípojnej koľajnici. Potom znova stlačte štartovacie tlačidlo. Štartovacia sekvencia uplynie a celkové zobrazenie času na počítadle kôl Lap Counter začne bežať naspäť.

Počas pretekov o čas a po ňom sa pomocou **tlačidla A** dá prepnúť k jednotlivým vozidlám. Pritom sa v zobrazení pozície ukáže pod vybraným vozidlom zvislá čiara. Za príslušné vozidlo sa na displeji zobrazia nasledovné údaje:

- Najlepší čas kola
- Čas posledného kola
- Zaostávanie za vedúcim vozidlom ako časové zaostávanie resp. zaostávanie o kolá
- Počet najazdených kôl

Keď uplynie celkový čas, preteky sú skončené, zaznie akustický signál a na displeji blikajú pozície všetkých vozidiel. V najhornejšom riadku „TIME“ sa potom ukáže celkový čas vedúceho vozidla.

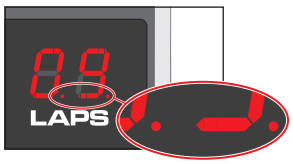
Pre prerušenie bežiacich pretekov o čas stlačte počas behu jeden krát tlačidlo C („ESC“).

Displej Preteky o čas Pozícia Tower

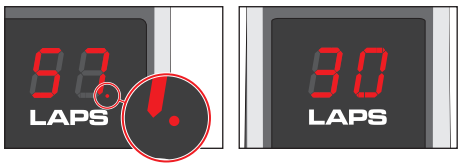
Pri použití počítadla okruhov Lap Counter v spojení s Position Tower 30357 sa v najhornejšom zobrazení segmentov ukáže čas, ktorý sa ešte má jazdiť. Počas pretekov sa čas odčítava až na nulu až kým sa preteky neskončia.

Pri pretekoch o čas sa môže nastaviť maximálny čas 49:59'59''. Pritom sú hodiny signalizované dvoma bodkami v zobrazení segmentov. Po uplynutí hodín sa ešte ostávajúce minúty zobrazia bodkou v pravom zobrazení segmentov. Keď sa začne posledná minúta pretekov, odčítavajú sa sekundy bez bodky až na nulu.

Zobrazenie hodín

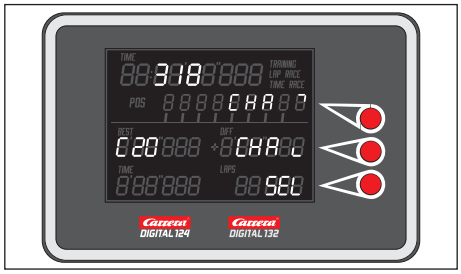


Zobrazenie minút **Zobrazenie sekúnd**

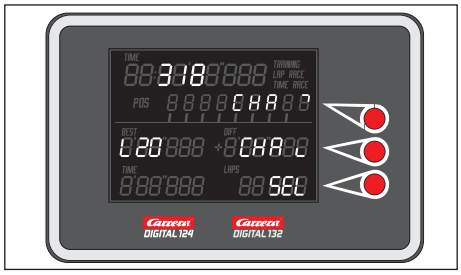


Nastavenia na displeji

Pre prispôsobenie čitateľnosti sa na displeji môže nastaviť kontrast v 20 stupňoch. Pritom je nutné vypnúť riadiacu jednotku Control Unit. Počas zapínania riadiacej jednotky držte **tlačidlo A** stlačené, až kým sa nezmení zobrazenie na displeji podľa obrázka. Najvyšší riadok ukazuje príslušnú softvérovú verziu.
Pomocou „CHA ⌝“ a „CHA ⌞“ sa môže meniť sila kontrastu displeja (max. 20). Na prebratie zvolenej hodnoty stlačte **tlačidlo C** („SEL“).



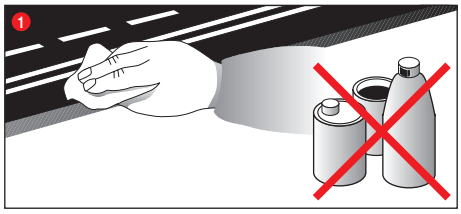
Pre prispôsobenie čitateľnosti sa môže nastaviť jas podsvietenia v 20 stupňoch. Pritom je nutné vypnúť riadiacu jednotku Control Unit. Počas zapínania riadiacej jednotky držte **tlačidlo C** („ESC“) stlačené, až kým sa zobrazenie na displeji podľa obr. nezmení. Najhornejší riadok ukazuje príslušnú softvérovú verziu.
Pomocou „CHA ⌝“ a „CHA ⌞“ sa môže meniť jas podsvietenia (max. 20). Na prebratie zvolenej hodnoty stlačte **tlačidlo C** („SEL“).



Funkcia Reset

Pre vrátenie všetkých nastavení počítadla kôl Lap Counter na pôvodnú hodnotu, držte počas zapínania riadiacej jednotky **tlačidlo B** na počítadle kôl stlačené. Tlačidlo držte stlačené tak dlho, kým sa znova neobjaví tréningové zobrazenie. Všetky údaje sa pritom vrátia na nastavenie od výrobcu. (pozri popis)

Údržba a ošetrovanie



Aby sa zaručila bezchybná funkcia automobilovej závodnej dráhy, by sa mali všetky časti závodnej dráhy pravidelne očistiť. Pred čistením vytiahnuť sieťovú zástrčku.

1 **Závodná dráha:** Povrch jazdnej dráhy a drážky stopy udržovať v čistote suchou handrou. Nepoužívať žiadne rozpúšťadlá alebo chemikálie. Pri nepoužívaní uložiť dráhu s ochranou proti prachu a v suchu, najlepšie v originálnom kartóne.

Odstraňovanie chýb Technika jazdy

Odstraňovanie chýb:
Pri poruchách skontrolujte prosím nasledujúce:
• Sú prípoje prúdu korektné?
• Je transformátor a ručný regulátor korektne pripojený?
• Sú spojenia častí dráhy bezchybné?
• Je závodná dráha a sú drážky stôp čisté a bez cudzích telies?
• Sú zberacie kontakty v poriadku a majú kontakt ku koľajniciam vodiacim prúd?
• Sú vozidlá korektne kódované pre príslušný ručný regulátor?
• Pri elektrickom skrate sa prívod prúdu pre dráhu automaticky na 5 sekúnd odopne a toto sa indikuje skrz akustické a optické signály.
• Stoja vozidlá na dráhe v smere jazdy? Pri nefunkčnosti prepnúť prepínač smeru jazdy na spodnej strane vozidla.

Pokyn:
Pri hre sa môžu malé súčiastky vozidiel, ako je spoiler alebo zrkadlo, ktoré z dôvodu vernosti voči originálu musí byť takto napodobnené, prípadne uvoľniť alebo zlomiť. Aby sa tomu zabránilo, máte možnosť tieto pred začiatkom hry skrz odstránenie ochrániť.

Technika jazdy:
• Na rovinkách možno jazdiť rýchlo, pred zákrutami by sa malo pribrzdiť, pri výjazde zo zákruty možno opäť zrýchliť.
• Nepridržiavať alebo nezablokovať vozidlá pri bežiacom motore, týmto môže dôjsť k prehriatiu a k poškodeniam motora.

Pokyn: Pri použití koľajnicových systémov, ktoré nie sú vyrobené firmou Carrera, musí byť pôvodný vodiaci kýl nahradený špeciálnym vodiacim kýlom (#85309). Ľahký hluk počas jazdy pri použití Carrera nadjazdu (#20587) alebo strmej zákruty 1/30° (#20574), je podmienený originálnym vyhotovením presne podľa miery a je pre bezchybný priebeh hry nepodstatný.

Všetky náhradné diely Carrera možno obdržať vo Web Shope:
carrera-toys.com
Dodávka sa vykonáva výlučne do Nemecka, Rakúska, Nizozemska, Belgicka a Luxemburku.

Technické údaje

Výstupné napätie · hračkový transformátor

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Prúdové režimy
1.) Hrací režim = vozidlá sú ovládané ručným ovládačom
2.) Pokojový režim = ručné ovládače nie sú v činnosti, žiadna hra
3.) Stand-by režim = cca po 20 minútach pokojového režimu zopne prípojná koľaj do stand-by režimu. Prostredná LED dióda bliká v dlhých intervaloch.
SPOTREBA PRÚDU < 1 watt / 1 W
Stlačením ručného regulátora bude stand-by režim ukončený, dráha je opäť v pokojovom režime.
4.) Stav vypnuté = sieťový napájač je odpojený od elektrickej siete

Tento produkt je opatrený symbolom pre selektívnu likvidáciu elektrického výstroja (WEEE). To znamená, že tento produkt musí byť zlikvidovaný podľa direktívy EÚ 2002/96/EC, aby boli minimalizované vznikajúce škody na životnom prostredí.

Ďalšie informácie obdržíte u svojho miestneho alebo regionálneho úradu.

Z tohto selektívneho procesu likvidácie vylúčené elektronické produkty, predstavujú kvôli prítomnosti nebezpečných substancií, nebezpečenstvo pre životné prostredie.

Obsah

Bezpečnostní upozornění ... 43
Důležitý pokyn ... 43
Obsah balení ... 43
Popis ... 43
Funkce ... 43
Připojení ... 43
Instalace počítadla kol Lap Counter ... 43
Přehled displeje ... 43
Příprava startu ... 44
Nevydařený start ... 44
Tréninkový režim ... 44
Závody na kola ... 44
Zobrazení závodů na kola Pozice Tower ... 44
Závody o čas ... 44
Zobrazení závodů na čas Pozice Tower ... 45
Nastavení displeje ... 45
Funkce Reset ... 45
Údržba a ošetřování ... 45
Odstraňování chyb Technika jízdy ... 45
Technické údaje ... 45

Vítejte

Buďte srdečně vítáni v týmu Carrera!
Návod k obsluze obsahuje důležité informace o uspořádání a obsluze Vašeho elektronického počítadla kol Carrera DIGITAL 124/132. Přečtěte ho prosím pečlivě a uložte si ho. Při zpětných dotazech se prosím obraťte na odbyt anebo navštivte naši webovou stránku:
carrera-toys.com · carreraclub.com

Zkontrolujte prosím obsah ohledně úplnosti a případných poškození transportem. Obal obsahuje důležité informace a měl by se také uložit.

Mějte na zřeteli, že elektronické počítadlo kol funguje pouze ve spojení s řídicí jednotkou 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit. Počítadlo kol se může použít pro vozidla Carrera DIGITAL 124/132.

Pokud potřebujete informace k obsluze řídicí jednotky 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit, najdete je v návodu k obsluze řídicí jednotky.

Přejeme Vám mnoho zábavy s Vaším novým elektronickým počítadlem kol Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132.

Bezpečnostní upozornění

• **UPOZORNĚNÍ!** Není vhodné pro děti mladší než 36 měsíců. Nebezpečí udušení při případném spolknutí malých součástek.
Pozor: Při používání hrozí nebezpečí skřípnutí.

• Dráhu a vozidla je nutno pravidelně kontrolovat ohledně škod na vedeních, na zástrčkách a na pouzdrech! Defektní díly vyměnit!

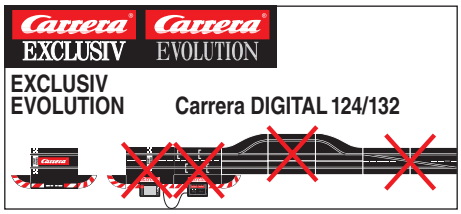
• Automobilová závodní dráha není vhodná pro provozování venku! Nepřipouštět blízkost tekutin.

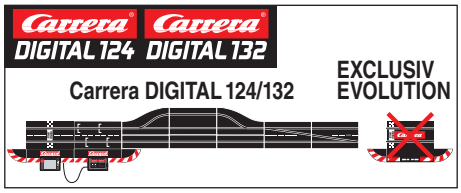
• Nepokládat žádné kovové díly na dráhu, aby se vyvarovalo zkratům. Nepostavit dráhu v bezprostřední blízkosti citlivých předmětů, jelikož z dráhy vymrštěná vozidla mohou způsobit poškození.

• Před čištěním vytáhnout síťovou zástrčku! Na čištění používat vlhký hadr, žádná rozpouštědla anebo chemikálie. Při nepoužívání uložit dráhu s ochranou proti prachu a v suchu, nejlépe v originálním kartónu.

• Neprovozovat automobilovou závodní dráhu ve výšce očí anebo tváře, jelikož existuje nebezpečí poranění skrz vymrštěná vozidla.

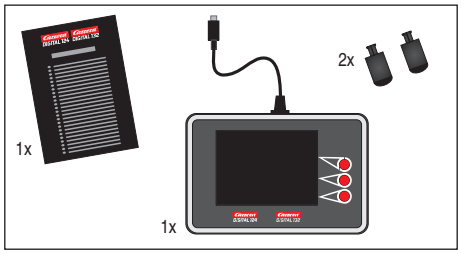
Důležitý pokyn





Dbejte prosím na to, že se u systému Exclusiv/Evolution (analogový systém) a u systému Carrera DIGITAL 124/132 (digitální systém) jedná o dva oddělené a kompletně samostatní systémy. Výslovně poukazujeme na to, aby se oba systémy při stavbě dráhy od sebe oddělily, t.j. na jedné dráze se nesmí nacházet přípojná kolejnice od Exclusiv/Evolution spolu s přípojnou kolejnicí včetně Black Boxu od Carrera DIGITAL 124/132. Ani tehdy ne, když je pouze jedna z obou přípojných kolejnic (přípojná kolejnice Exclusiv/Evolution anebo přípojná kolejnice Carrera DIGITAL 124/132 včetně Black Boxu) připojena na zdroj proudu.
Dále se nesmí ani všechny ostatní komponenty od Carrera DIGITAL 124/132 (výhybky, elektronické počítadlo kol, Pit Stop) zabudovat do dráhy Exclusiv/Evolution, t.j. nesmí se s nimi hrát v analogovém systému. Při nedbání na výše uvedené údaje nelze vyloučit, že budou komponenty systému Carrera DIGITAL 124/132 zničené. V tomto případě nelze uplatnit žádný nárok na záruku.

Obsah balení



1 Počítadlo kol - Lap Counter včetně připojovacího kabelu
2 Nožky
1 Návod na obsluhu

Zkontrolujte prosím obsah ohledně úplnosti a případných poškození transportem. Obal obsahuje důležité informace a měl by se také uložit.

Popis

Počítadlo kol Lap Counter 30355 lze používat výhradně s řídicí jednotkou Control Unit 30352. Počítadlo umožňuje počítání kol a měření času až pro 8 vozidel, z toho 6 vozidel může být aktivně řízeno. Navíc je možné zobrazovat vozidla Autonomous Car a Pace Car.

Upozornění: Jestliže jezdí současně více vozidel Autonomous Car, počítají se společně na pozici 7 a všechna vozidla Pace Car na pozici 8.

Při použití Pit Lane 30356 je možné počítání kol, resp. měření času uskutečnit v Pit Lane. Další informace najdete také v návodu k použití řídicí jednotky Control Unit 30352.

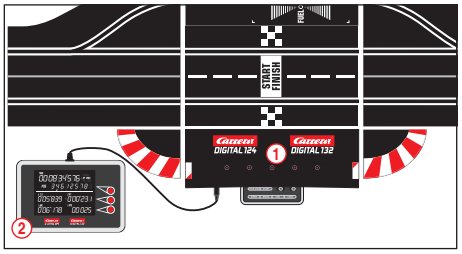
Nastavení od výrobce:
- Závod na kola = 50
- Závod na čas = 5 minut
- Kontrast = 20
- Jas = 20

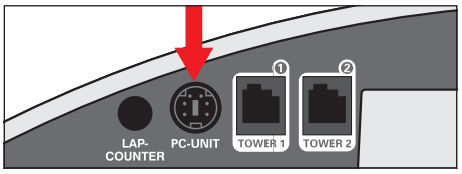
Funkce

- Tréninkový režim
- Závody na kola max. 9999
- Závody na čas max. 49:59'59"
- Pro konec závodu je k dispozici volitelný režim F1 nebo režim Slot
- Zobrazení pozice na displeji

Počítadlo kol má paměťovou funkci. Jakmile změníte hodnoty nastavené od výrobce, zůstanou změněné hodnoty zachovány, dokud neprovedete opět nové nastavení.

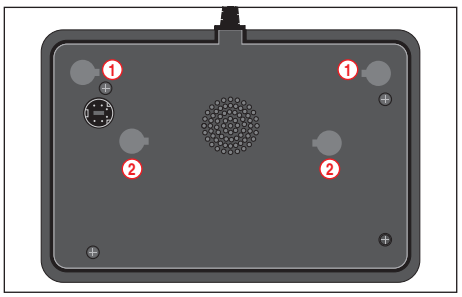
Připojení





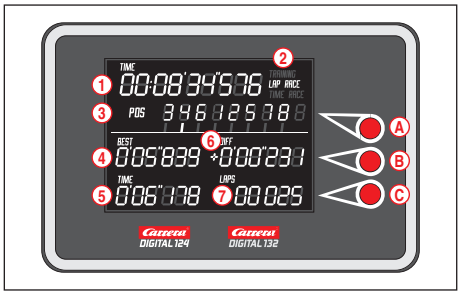
Pro počítadlo Lap counter (2) není zapotřebí žádná samostatná kolejnice. Zařízení se připojí přímo na připojovací zdířku „PC UNIT" řídicí jednotky (1) a je ihned připraveno k použití.

Instalace počítadla kol Lap Counter



Na zadní straně krytu se nacházejí místa pro uchycení nožek. Nožky je možné nasunout do pozice (1) nebo (2) podle toho, jaký sklon počítadla požadujete. Nožky při montáži nasuňte tak, aby došlo k jejich úplnému zajištění. Při demontáži nožky z uchycení uvolníte tahem.

Přehled displeje



(1) Zobrazení celkového času
(2) Závodní režim
(3) Zobrazení pozic
(4) Nejlepší čas kola
(5) Čas posledního kola
(6) Odstup od vedoucího vozu
(7) Počet ujetých kol
(A) - (C) Ovládací tlačítka

CZ

Příprava startu

Před použitím počítadla kol musí být všechna vozidla nakódována. Pro nakódování jednotlivých vozidel viz návod k obsluze řídicí jednotky.

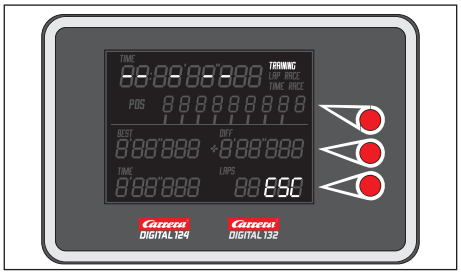
Nevydařený start

Pokud se během fáze startovacích semaforů použije ruční ovladač některého vozidla, bude to hodnoceno jako chybný start. Vozidlo, které zavinilo chybný start, se krátce rozjede a LED dioda příslušného vozidla/ručního ovladače se rozbliká. Závod, resp. trénink nebude povolen a musí proběhnout nový start.

Tréninkový režim

Tréninkový režim slouží pro trénink a získání startovací pozice a je možné ho spustit bez nastavení kol nebo nastavení času. Pro nastavení tréninkového režimu postupujte následovně:

1. Zapněte řídicí jednotku Control Unit (spínač s funkcí ON/OFF).
2. Prostřední LED dioda řídicí jednotky cca po 1 sekundě svítí trvale a zazní krátký akustický signál.
3. Elektronické počítadlo kol Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132 se automaticky zapne v tréninkovém režimu.



4. Stiskněte jednou startovací tlačítko řídicí jednotky Control Unit – všechny LED diody svítí trvale.
5. Postavte předem nakódované/á vozidlo/a na přípojnou kolejnici.
6. Následně znovu stiskněte startovací tlačítko – bude zahájena startovací sekvence, LED diody svítí a zaznívají akustické signály.
7. Po uplynutí startovací sekvence začne běžet tréninkový cyklus a začne se počítat celkový čas („TIME“).

Během tréninku a po tréninku je možné pomocí **tlačítka A** přepínat na jednotlivá vozidla. Při zobrazení pozice se pod zvoleným vozidlem ukáže svislá čára. Pro příslušné vozidlo se na displeji zobrazí následující údaje:

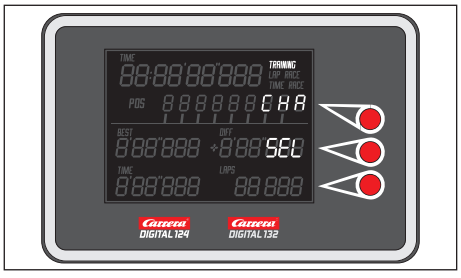
- Nejlepší čas kola
- Čas posledního kola
- Ztráta za vedoucím vozidlem jako časová ztráta, resp. ztráta v počtu ujetých kol
- Počet ujetých kol

Pro ukončení tréninkového cyklu stiskněte v průběhu cyklu jednou **tlačítko C** („ESC“). Pro návrat do hlavního menu musíte znovu stisknout **tlačítko C** („ESC“).

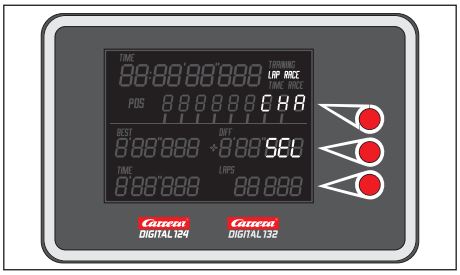
Upozornění:
Po skončení tréninkového režimu se všechny údaje ztratí.
Jednotlivé časy kol nad 09:59:999 se na displeji nemohou zobrazit.

Závody na kola

Pro nastavení závodů na kola stiskněte v hlavním menu **tlačítko C** („ESC“). Displej nyní přejde do režimu výběru.

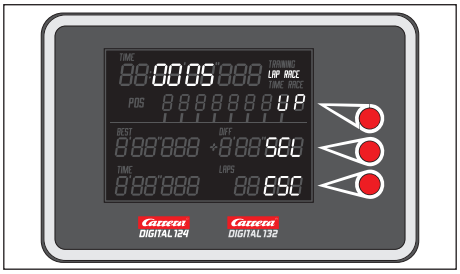


Slovo „TRAINING“ začne blikat a na displeji se zobrazí písmena „CHA“ pro Change (Změna) a „SEL“ pro Select (Vybrat). Tlačítkem A („CHA“) budete měnit režim, dokud nezačne blikat „LAP RACE“.

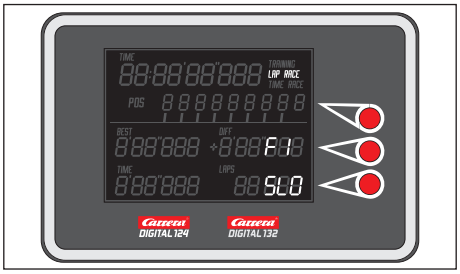


Tlačítkem B („SEL“) výběr potvrdíte a dostanete se do dalšího zadání.

V následujícím kroku se stanoví počet kol. Zásadně se vždy nastaví nejdříve jednotky, potom desítky a stovky a jako poslední tisíce (příslušné číslo na displeji bliká). Stisknutím tlačítka A („UP“) číslo zvýšíte. Pro přechod na následující místa stiskněte tlačítko B („SEL“) a nastavte hodnotu, jak bylo popsáno výše. Pokud nemá dojít ke změně počtu kol, potvrďte číslo tak, že stisknete tlačítko B („SEL“), dokud zobrazení kol nezmizí.



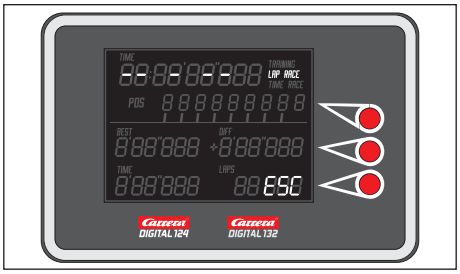
Po provedeném zadání kol se musí v dalším kroku stanovit režim pro konec závodu. Příslušnými tlačítky je možné zvolit „F1“ nebo „SLOT“.



Režim F1:
Poté co vedoucí vozidlo absolvovalo požadovaný počet kol, proběhne u dalších vozidel již pouze měření aktuálního kola.

Režim Slot:
Všechna vozidla musejí absolvovat celkový počet požadovaných kol, dokud závod neskončí.

Po výběru režimu se displej přepne do pohotovostního režimu a čeká na signál startu.



Stiskněte jednou tlačítko „START“ na řídicí jednotce Control Unit a umístěte vozidla na přípojné kolejnici. Poté stiskněte znovu startovací tlačítko. Proběhne startovací sekvence a počítadlo kol začne měřit čas.

Během závodu na kola a po závodě je možné **tlačítkem A** přepínat na jednotlivá vozidla. V zobrazení pozic se přitom pod zvoleným vozidlem ukáže svislá čára. Pro příslušné vozidlo se na displeji zobrazí následující údaje:

- Nejlepší čas kola
- Čas posledního kola
- Ztráta za vedoucím vozidlem jako časová ztráta, resp. ztráta v počtu ujetých kol
- Počet ujetých kol

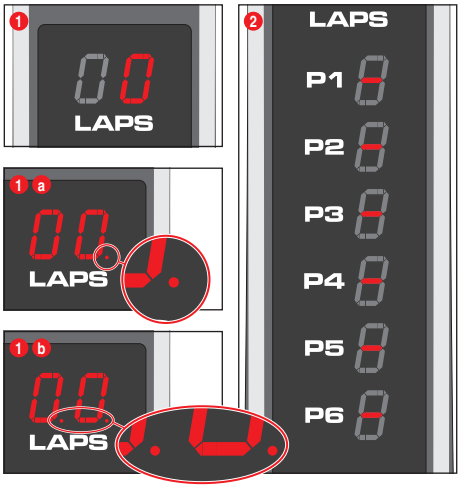
Pokud některé vozidlo ukončilo závod, zobrazí se to na displeji blikáním u příslušné pozice. Na konci závodu zazní zvukový signál a zobrazení na displeji začne blikat.

Chcete-li přerušit probíhající závod na kola, stiskněte během probíhajícího cyklu jednou tlačítko C („ESC“).

Zobrazení závodů na kola Pozice Tower

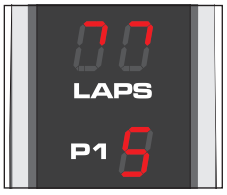
Při použití počítadla kol Lap Counter ve spojení s věží Position Tower 30357 se v segmentu displeje nahoře zobrazuje nastavený počet kol. Během závodu se tento údaj snižuje až na nulu - dokud vedoucí vozidlo neskončí závod.

Dvoumístné zobrazení kol může prostřednictvím segmentového displeje ukázat maximálně 250 kol. Místa označující stovky se přitom zobrazují pomocí bodů vpravo dole v příslušném segmentu.



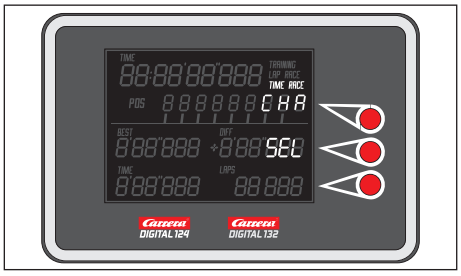
1 2-místný segmentový LED displej pro zobrazení počtu okruhů
1 a Zobrazení 100 okruhů
1 b Zobrazení 200 okruhů
2 1-místný segmentový LED displej pro zobrazení pozice při závodech maximálně 6 vozidel

Při nastaveném počtu kol vyšším než 250 se v horním zobrazení segmentového displeje objeví dva háčky. Odečítání směrem k nule začne na displeji teprve tehdy, když zbývá ještě ujet 250 kol.

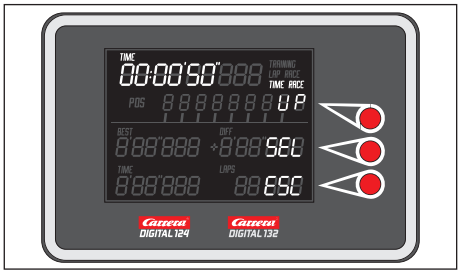


Závody o čas

Pro nastavení závodů na čas stiskněte v hlavním menu tlačítko C („ESC“). Displej nyní přejde do režimu výběru. Tiskněte tlačítko A („CHA“), dokud na displeji nezačne blikat slovo „TIME RACE“.

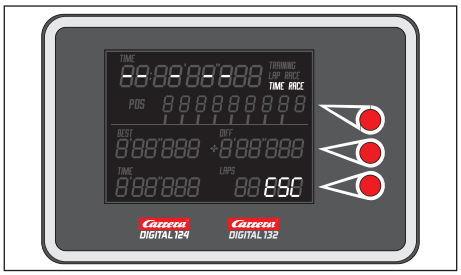


Potvrďte výběr stisknutím **tlačítka B** („SEL“) a dostanete se do zadání času.



Po zvolení bude blikat místo označující sekundy. Zásadně vždy nejprve nastavte sekundy, poté minuty a nakonec hodiny (kurzor displeje bliká vždy na příslušném místě). Stisknutím **tlačítka A** („UP“) číslo zvýšíte. Pro přechod na následující místa stiskněte **tlačítko B** („SEL“) a nastavte požadovaný čas, jak je popsáno výše.
Pokud nemá dojít ke změně předem nastaveného času závodu, potvrďte čas tak, že několikrát stisknete **tlačítko B** („SEL“), až zobrazení času zmizí.

Po zadání času se displej přepne do pohotovostního režimu a čeká na startovní signál.



Stiskněte jednou tlačítko „START“ na řídicí jednotce Control Unit a umístěte vozidla na přípojnou kolejnici. Poté stiskněte znovu startovací tlačítko. Proběhne startovací sekvence a na počítadle kol začne zpětným odečítáním na displeji zobrazování celkového času.

Během závodu na čas a po závodě je možné **tlačítkem A** přepínat na jednotlivá vozidla. V zobrazení pozice se přitom pod zvoleným vozidlem ukáže svislá čára. Pro příslušné vozidlo se na displeji zobrazí následující data:

- Nejlepší čas kola
- Čas posledního kola
- Ztráta za vedoucím vozidlem jako časová ztráta, resp. ztráta v počtu ujetých kol
- Počet ujetých kol

Jestliže celkový čas uplynul, je závod u konce, zazní zvukový signál a na displeji bliká pořadí všech vozidel. V horním řádku „TIME“ se zobrazí celkový čas vedoucího vozidla.

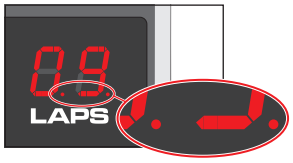
Chcete-li přerušit probíhající závod na čas, stiskněte během probíhajícího cyklu jednou **tlačítko C** („ESC“).

Zobrazení závodů na čas Pozice Tower

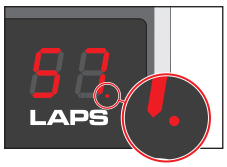
Při použití počítadla kol Lap Counter ve spojení s věží Position Tower 30357 se v segmentu displeje úplně nahoře zobrazuje čas, který je ještě třeba odjet. Během závodu se tento údaj čas odečítá až na nulu, dokud závod neskončí.

Při závodě na čas je možné nastavit maximální čas 49:59'59". Hodiny jsou přitom signalizovány dvěma tečkami na segmentovém displeji. Po uplynutí hodin jsou pomocí tečky v pravém segmentu displeje zobrazovány ještě zbývající minuty. Na počátku poslední minuty závodu se zobrazení odečítá po sekundách až na nulu.

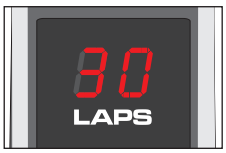
Zobrazení hodin



Zobrazení minut

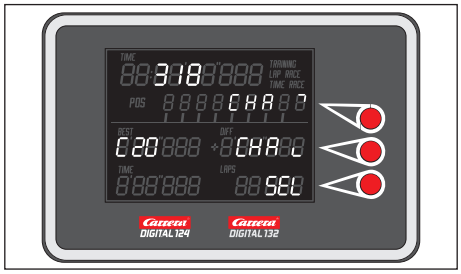


Zobrazení sekund

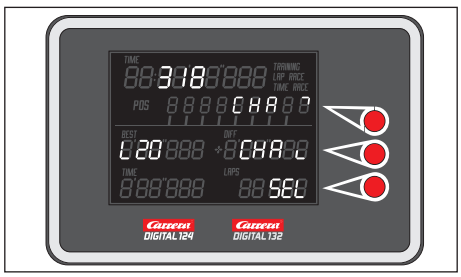


Nastavení displeje

Pro úpravu čitelnosti je možné nastavit kontrast displeje v rozsahu 20 stupňů. Pro tento účel vypněte řídicí jednotku. Při zapínání řídicí jednotky podržte **tlačítko A** stisknuté, dokud se zobrazení na displeji nezmění podle obrázku. Horní řádek ukazuje příslušnou verzi softwaru.
Pomocí „CHA ⌝“ a „CHA ⌞“ je možné měnit úroveň kontrastu displeje (max. hodnota je 20) . Pro přijetí zvolené hodnoty stiskněte tlačítko C („SEL“).



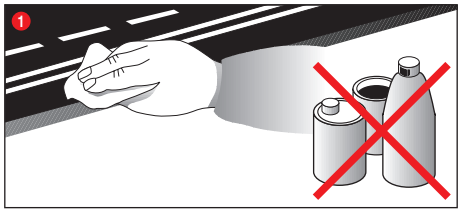
Pro úpravu čitelnosti je možné nastavit jas podsvícení v rozsahu 20 stupňů. Pro tento účel vypněte řídicí jednotku Control Unit. Při zapínání řídicí jednotky podržte tlačítko C („ESC“) stisknuté, dokud se zobrazení na displeji nezmění podle obrázku. Horní řádek ukazuje příslušnou verzi softwaru.
Pomocí „CHA ⌝“ a „CHA ⌞“ můžete změnit jas podsvícení (max. hodnota je 20). Pro přijetí zvolené hodnoty stiskněte tlačítko C („SEL“).



Funkce Reset

Pro vrácení veškerých nastavení počítadla kol Lap Counter na původní hodnotu podržte při zapínání řídicí jednotky stisknuté **tlačítko B** na počítadle kol. Držte tlačítko stisknuté, dokud se opět neobjeví tréninkové zobrazení. Všechny údaje se přitom nastaví zpět na výchozí hodnoty od výrobce. (viz popis)

Údržba a ošetřování



Aby se zaručila bezvadná funkce automobilové závodní dráhy, by se měly všechny části závodní dráhy pravidelně očistit. Před čištěním vytáhnout síťovou zástrčku.

1 **Závodní dráha:** Povrch jízdní dráhy a drážky stopy udržovat v čistotě suchým hadrem. Nepoužívat žádná rozpouštědla anebo chemikálie. Při nepoužívání uložit dráhu s ochranou proti prachu a v suchu, nejlépe v originálním kartónu.

Odstraňování chyb Technika jízdy

Odstraňování chyb:
Při poruchách zkontrolujte prosím následující:
• Jsou přípoje proudu korektní?
• Je transformátor a ruční regulátor korektně připojený?
• Jsou spojení částí dráhy bezvadná?
• Je závodní dráha a jsou drážky stop čisté a prosté cizích těles?
• Jsou sběrací kontakty v pořádku a mají kontakt ke kolejnicím vedoucím proud?
• Jsou vozidla korektně kódovaná pro příslušný ruční regulátor?
• Při elektrickém zkratu se přívod proudu pro dráhu automaticky na 5 vteřin odepne a toto se indikuje skrz akustické a optické signály.
• Stojí vozidla na dráze ve směru jízdy? Při nefunkčnosti přepnout přepínač směru jízdy na spodní straně vozidla.

Pokyn:
Při hře se mohou malé součástky vozidel, jako je spoiler anebo zrcátko, které z důvodu věrnosti vůči originálu musí být takto napodobněné, případně uvolnit anebo zlomit. Aby se tomu zabránilo, máte možnost tyto před začátkem hry skrze odstranění ochránit.

Technika jízdy:
• Na rovinkách lze jezdit rychle, před zatáčkami by se mělo přibrzdit, u výjezdu ze zatáčky lze opět zrychlit.
• Nepřidržovat anebo nezablokovat vozidla při běžícím motoru, tímto může dojít k přehřátí a k poškození motoru.

Pokyn: Při použití kolejových systémů, které nejsou vyrobené firmou Carrera, musí být původní vodící kýl nahrazen speciálním vodícím kýlem (#85309). Lehký hluk během jízdy, při použití nadjezdu Carrera (#20587) anebo strmé zatáčky 1/30° (#20574), je podmíněný originálním vyhotovením přesně podle míry a je pro bezvadný průběh hry nepodstatný.

Všechny náhradní díly Carrera lze obdržet ve Web Shopu:
carrera-toys.com
Dodávka se provádí výlučně do Německa, Rakouska, Nizozemí, Belgie a Luxemburku.

Technické údaje

Výstupní napětí · hračkový transformátor

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Proudové režimy
1.) Hrací režim = vozidla jsou ovládána ručním ovladačem
2.) Klidový režim = ruční ovladače nejsou v činnosti, žádná hra
3.) Stand-by režim = cca po 20 minutách klidového režimu sepne přípojná kolej do stand-by režimu. Prostřední LED dioda bliká v dlouhých intervalech.
SPOTŘEBA PROUDU < 1 watt/1W
Stisknutím ručního regulátoru bude stand-by modus ukončen, dráha je opět v klidovém režimu.
4.) Stav vypnuto = síťový napáječ je odpojen od elektrické sítě

Tento výrobek je opatřen symbolem pro tříděnou likvidaci elektrického a elektronického odpadu (WEEE). To znamená, že se tento výrobek musí likvidovat v soulade s směrnicí EU 2002/96/EC, aby se minimalizovaly vzniklé škody na životním prostředí. Další informace získáte u svého místního nebo regionálního úřadu. Elektrické a elektronické výrobky vyřazené z tohoto tříděného procesu likvidace odpadu představují kvůli přítomnosti nebezpečných látek nebezpečí pro životní prostředí a zdraví.

BG

Съдържание

Указания за безопасност 46
Важно указание 46
Съдържание на опаковката 46
Описание 46
Функции 46
Свързване 46
Монтаж на брояча на обиколките Lap Counter 46
Преглед на дисплея 46
Подготовка за стартиране 47
Неуспешно стартиране 47
Тренировъчен режим 47
състезание по обиколки 47
Индикация състезание за обиколки 47
Състезание за време 47
Индикация състезание за време 48
Настройки на дисплея 48
Функция за рестартиране Reset 48
Ремонт и поддръжка 48
Отстраняване на повреди /Техника на каране 48
Технически данни 48

Добре дошли

Добре дошли в екипа на Carrera!
Упътването за обслужване съдържа важна информация за конструкцията и обслужването на вашия електронен брояч на обиколките Lap Counters Carrera DIGITAL 124/132.“ Моля, прочетете го внимателно и след това го запазете.
За въпроси се обърнете към нашия отдел продажби или посетете нашата интернет страница:
carrera-toys.com · carreraclub.com

Моля, проверете съдържанието за пълнота и евентуални транспортни повреди. Опаковката съдържа важна информация и също трябва да се запази.

Имайте предвид, че електронният брояч на обиколките Lap Counter може да работи само във връзка с контролния модул 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit. Електронният брояч на обиколките Lap Counter може да се използва за автомобили Carrera DIGITAL 124/132.

Ако ви е необходима информация за обслужването на контролния модул 30352
Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit, я вземете от упътването за обслужване на контролния модул.

Желаем ви всичко хубаво с вашия нов електронен брояч на обиколките Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132.

Указания за безопасност

• **ВНИМАНИЕ!** Продуктът не е подходящ за деца под 36 месеца. Опасност от задавяне при поглъщане на малки частици. Внимание: опасност от прищипване при употреба

• Пистата и автомобилите трябва редовно да се проверяват за повреди на кабелите, щекерите и корпусите! Дефектните части да се сменят.

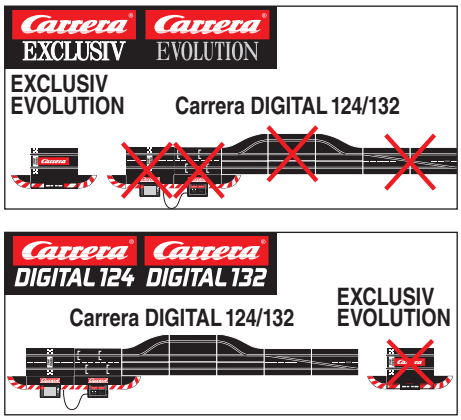
• Състезателната писта за автомобили не е подходяща за употреба на открито или в мокри помещения! Дръжте далече от течности.

• Не поставяйте метални части върху пистата, за да избегнете късо съединение. Не инсталирайте пистата в непосредствена близост до чувствителни предмети, тъй като изхвърчащите от пистата автомобили могат да предизвикат повреди.

• Преди почистване издърпайте щепсела от контакта! За почистване използвайте влажна кърпа, не използвайте разредители или химикали. Когато не я използвате, съхранявайте пистата защитена от прах и на сухо място, най-добре в оригиналния кашон.

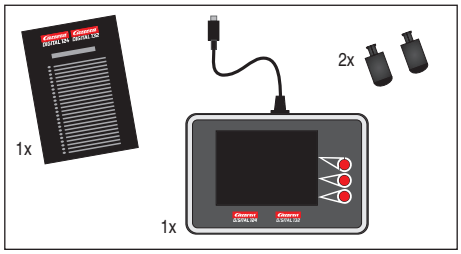
• Не работете със състезателната писта за автомобили на височината на лицето или очите, тъй като съществува опасност от нараняване поради изхвърчане на автомобилите.

Важно указание



Моля, обърнете внимание, че Exclusiv/Evolution (аналогова система) и Carrera DIGITAL 124/132 (цифрова система) са две отделни и напълно самостоятелни системи. Обръщаме специално внимание на това, че при монтажа на пистата двете системи трябва да се отделят, т. е. свързващата шина на Exclusiv/Evolution не бива да се намира със свързващата шина, вкл. Black Box на Carrera DIGITAL 124/132 на едно и също трасе. Дори и тогава, когато една от двете свързващи шини (свързваща шина Exclusiv/Evolution или свързваща шина Carrera DIGITAL 124/132, вкл. Black Box) е свързвана към електрозахранването.
Също така всички останали компоненти на Carrera DIGITAL 124/132 (стрелки, електронен брояч на обиколките, Pit Stop) не бива да се монтират на писта Exclusiv/Evolution, т. е. да работят аналогово. При неспазване на горните данни не е изключено компонентите на Carrera DIGITAL 124/132 да се разрушат. В такъв случай не могат да се предявяват гаранционни претенции.

Съдържание на опаковката



1 Брояч на обиколките Lap Counter, вкл захранващ кабел
2 Крака
1 Ръководство за обслужване

Моля, проверете съдържанието за пълнота и евентуални транспортни повреди. Опаковката съдържа важна информация и също трябва да се запази.

Описание

Броячът на обиколките Lap Counter 30355 може да се използва само с контролния модул Control Unit 30352 и дава възможност за броене на обиколките и измерване на времето за до 8 автомобила, при което 6 автомобила от тях могат да се управляват активно. Допълнително могат да се показват Autonomous Car и Pace Car.

Забележка: Ако се движат едновременно няколко Autonomous Cars, те се броят заедно в позиция 7 и всички Pace Cars заедно в позиция 8.

Ако се използва Pit Lane 30356, броенето на обиколките и измерването на времето могат да се извършват в Pit Lane. За повече информация по въпроса виж също упътването за експлоатация на контролния модул Control Unit 30352.

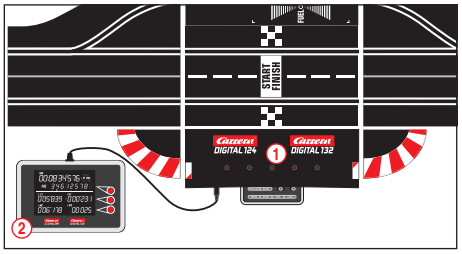
Фабрични настройки:
- Състезание за обиколки = 50
- Състезание за време = 5 минути
- Контраст = 20
- Осветеност = 20

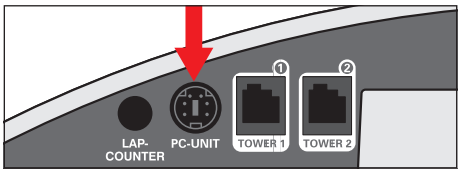
Функции

- Тренировъчен режим
- Изминаване на обиколки макс. 9999
- Изминаване на време макс. 49:59’59”
- Може да се избира режим F1 или Slot за движещи се автомобили
- Индикация на положението върху дисплея

Броячът на обиколките Lap Counter има паметова функция Memory. Ако стойностите на фабричната настройка се променят, промените стойности се запазват, докато бъдат настроени наново.

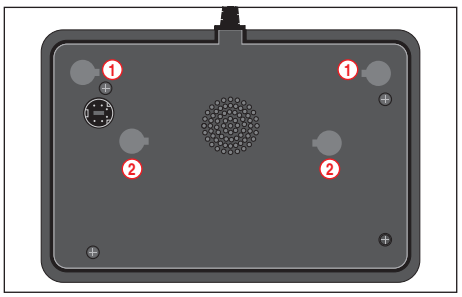
Свързване





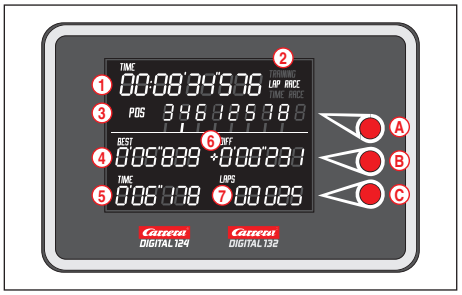
За брояча на обиколките Lap Counter (2) не е необходима допълнителна шина. Уредът се свързва директно със свързващата букса „PC UNIT“ на контролния модул Control Unit (1) и може да работи веднага.

Монтаж на брояча на обиколките Lap Counter



На гърба на корпуса се намират изводите за крака. В зависимост от желания наклон краката могат да се вкарат в положение (1) или (2). За да монтирате караката, ги вкарайте напълно в изводите, докато се фиксират. За да демонтирате краката, ги издърпайте от изводите.

Преглед на дисплея



(1) Пълна индикация
(2) Режим на движение
(3) Индикация на положението
(4) Най-добро време за обиколките
(5) Последно време за обиколките
(6) Изоставане от водещия
(7) Брой на изминатите обиколки
(A) - (C) Бутони за обслужване

Подготовка за стартиране

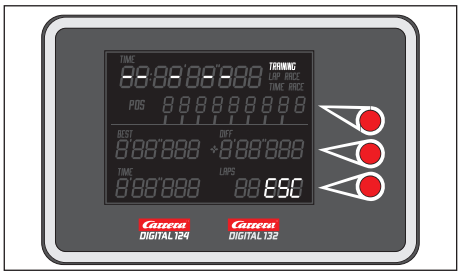
Преди да използвате брояча на обиколките Lap Counter всички автомобили трябва да бъдат кодирани. За кодиране на отделните автомобили виж упътването за обслужване на контролния модул Control Unit.

Неуспешно стартиране

Ако по време на фазата на стартиране бъде задействан ръчният регулатор на автомобила, това се оценява като фалстарт. Автомобилът, причинил фалстарта, тръгва за кратко и светодиодът LED на съответния автомобил/ръчен регулатор мига. Състезанието, съответно тренировката не се разрешава и трябва да се стартира наново.

Тренировъчен режим

Тренировъчният режим служи за тренировка и стартово позициониране на състезанието и може да се стартира без регулиране на обиколките или времето. За настройване на тренировъчния режим направете следното:
1. Включете контролния модул Control Unit (ON/OFF-превключвател).
2. Средният светодиод LED на контролния модул Control Unit светва след около 1 секунда постоянно и се чува кратък звуков сигнал.
3. Електронният брояч на обиколките Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132 се включва автоматично в тренировъчен режим.



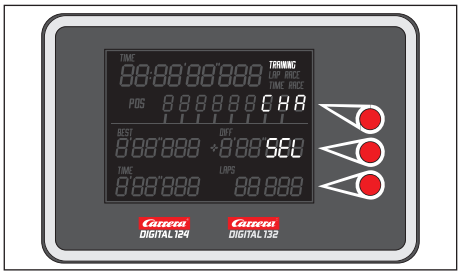
4. Натиснете копчето Start на контролния модул Control Unit веднъж – всички светодиоди LED светят постоянно.
5. Поставете предварително кодирания/те автомобил/и на свързващата шина.
6. След това натиснете отново копчето Start – започва стартовата последователност, светодиодите LED светят и се чуват звукови сигнали.
7. Тренировъчното движение започва след изтичане на стартовата последователност и започва да се отчита общото време („TIME“).
По време на и след тренировка с **бутона A** може да се включи на отделните автомобили. При това на индикацията за позицията под избрания автомобил се показва вертикална черта. За съответния автомобил на дисплея се показват следните данни:

- Най-добро време на обиколките
- Последно време на обиколките
- Изоставане от водещия автомобил като изоставане по време и изоставане по обиколки
- Брой на изминатите обиколки

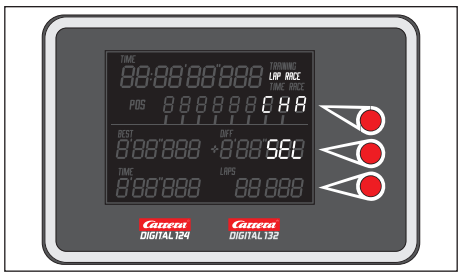
За да завършите тренировъчното движение, по време на движението натиснете веднъж **бутона C** („ESC“). За да се върнете обратно в главното меню, натиснете отново **бутона C** („ESC“).
Забележка:
След завършване на тренировъчния режим всички данни се губят. Някои времена за обиколки над 09:59:999 може да не бъдат показани на дисплея.

състезание по обиколки

За да се настрои състезание по обиколки натиснете в главното меню бутона C („ESC“). Сега индикацията се връща в режим за избор.

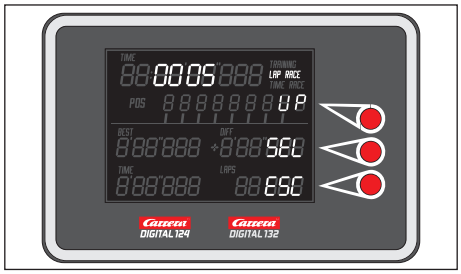


Думата „TRAINING“ мига и на дисплея се показват буквите „CHA“ за Change (промяна) и „SEL“ за Select (избор). С бутона A („CHA“) се сменя режимът, докато започне да мига „LAP RACE“.

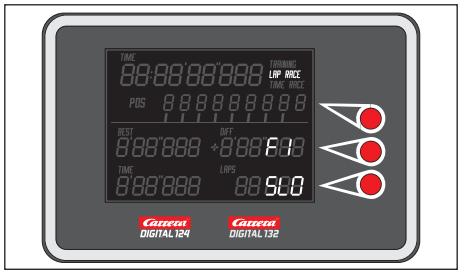


С **бутона B** („SEL“) се потвърждава изборът и се стига до следващото въвеждане.

На следващия етап се определя броят на обиколките. По принцип първо се настройват 1-ците, след това 10-тиците и 100-тиците, последно 1000-ните (съответното число мига на дисплея). Чрез натискане на **бутона A** („UP“) увеличавате числото. За да преминете на следващите знаци, натиснете **бутона B** („SEL“) и настройте стойността, както е описано. Ако преди това настроеният брой обиколки не трябва да се променя, го потвърдете с натискане на **бутона B** („SEL“), докато индикацията за обиколките изчезне.



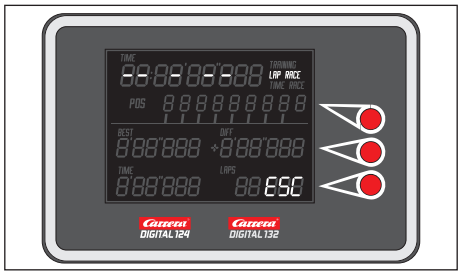
След приключеното въвеждане на обиколките като следваща стъпка трябва да се определи режимът за края на състезанието. Със съответните бутони може да се избере „F1“ или „SLOT“.



Режим F1:
След като водещият автомобил завърши задължителните обиколки, при следващите автомобили се измерва само актуалната обиколка.

Режим Slot:
Всички автомобили трябва да завършат задължителните обиколки, докато състезанието свърши.

След избора на режим индикацията превключва на режим за готовност и чака стартов сигнал.



Натиснете веднъж бутона „START“ на контролния модул Control Unit и поставете автомобилите на свързващата шина. След това отново натиснете бутона Start. Започва да тече последователността на стартиране и времето на брояча на обиколките Lap Counter започва да тече.

По време на и след състезанието за обиколки с бутона A може да се включи на отделните автомобили. При това на индикацията за положението под избрания автомобил се показва вертикална черта. За съответния автомобил на дисплея се показват следните данни:

- Най-добро време на обиколките
- Последно време на обиколките
- Изоставане от водещия автомобил като изоставане по време и изоставане по обиколки
- Брой на изминатите обиколки

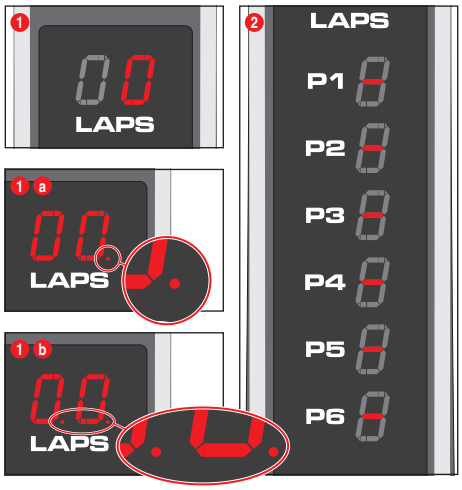
Щом даден автомобил приключи състезанието, той се показва на съответната позиция чрез мигане върху дисплея. В края на състезанието се чува звуков сигнал и индикацията на дисплея започва да мига.

За да прекъснете текущо състезание, по време на движението натиснете веднъж бутона C („ESC“).

Индикация състезание за обиколки Положение кула

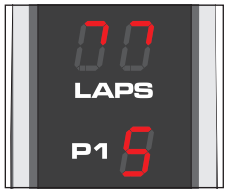
При използване на брояч на обиколките Lap Counter във връзка с позициониращата кула Position Tower 30357 в най-горния сегмент на индикацията се показва настроеният брой на обиколките. По време на състезанието той се движи назад до нула, докато състезанието бъде завършено от водещия автомобил.

Индикацията за обиколките от два знака може да показва чрез сегментната индикация максимум 250 обиколки. При това стотиците се изобразяват чрез точки долу вдясно в съответния сегмент.



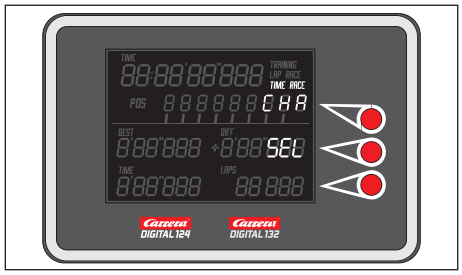
1 2-знакова LED-сегментна индикация за индикиране на броя на обиколките
1 a Индикация на 100 обиколки
1 b Индикация на 200 обиколки
2 По една 1-знакова LED-сегментна индикация за показване на позицията в състезанието на максимум 6 автомобила.

При настроен брой обиколки над 250 в горния сегмент на индикацията се появяват две човки. Едва след 250 предстоящи обиколки индикацията започва да брои обратно до нула.

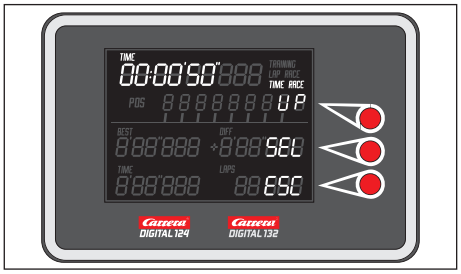


Състезание за време

За да настроите състезание за време, натиснете в главното меню **бутона C** („ESC“). Сега индикацията преминава в режим за избор. Натиснете **бутона A** („CHA“), докато в индикацията започне да мига думата „TIME RACE“.

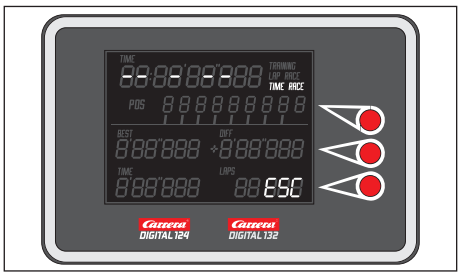


Потвърдете избора чрез натискане на **бутона B** („SEL“), за да стигнете до въвеждането на времето.



След избора започват да мигат секундите. По принцип първо се настройват секундите, след това минутите и накрая часовете (курсорът на дисплея мига на съответното място). Чрез натискане на **бутона A** („UP“) цифрата се увеличава. За преминаване към следващите места натиснете **бутона B** („SEL“) и настройте желаното време, както е описано.
Ако настроеното преди това време за състезание не трябва да се променя, го потвърдете с многократно натискане на **бутона B** („SEL“), докато индикацията за време изчезне.

След въвеждане на времето индикацията се превключва на режим за готовност и чака стартовия сигнал.



Натиснете веднъж бутона „START“ на контролния модул Control Unit и поставете автомобилите на свързващата шина. След това натиснете отново бутона Start. Започва последователността на стартиране и индикацията на общото време на брояча на обиколките Lap Counter започва да отброява обратно.

По време на и след състезанието за време с **бутона A** може да се включи на отделните автомобили. При това на индикацията за положението под избрания автомобил се показва вертикална черта. За съответния автомобил на дисплея се показват следните данни:

- Най-добро време на обиколките
- Последно време на обиколките
- Изоставане от водещия автомобил като изоставане по време и изоставане по обиколки
- Брой на изминатите обиколки

Щом общото време изтече, състезанието приключва, чува се звуков сигнал и на дисплея мигат позициите на всички автомобили. На най-горния ред „TIME“ се показва общото време на водещия автомобил.

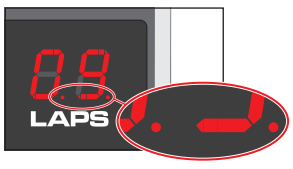
За да се прекъсне текущо състезание за време, натиснете по време на движение веднъж бутона C („ESC“).

Индикация състезание за времеПоложение кула

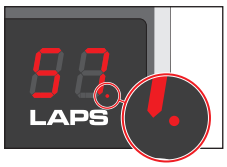
При използване на брояч на обиколките Lap Counter във връзка с позициониращата кула Position Tower 30357 на най-горния сегмент на индикацията се показва оставащото време за движение. По време на състезанието то се отброява обратно до нула, докато състезанието завърши.

При състезание за време може да се настрои максимално време от 49:59'59". При това часовете се сигнализират на сегментираната индикация с две точки. След изтичане на часовете оставащите минути се изобразяват чрез точка в дясната сегментирана индикация. При започване на последната минута от състезанието индикацията отброява на секунди без точка назад до нула.

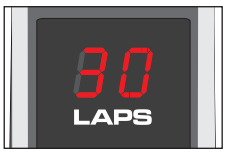
Индикация на часовете



Индикация на минутите

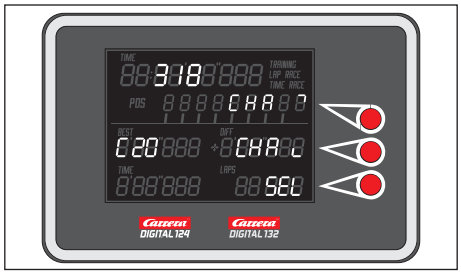


Индикация на секундите

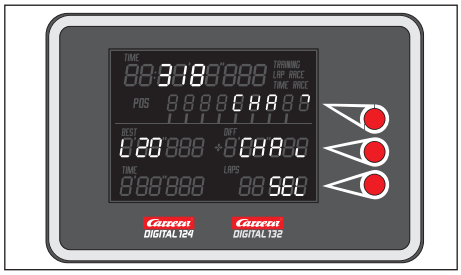


Настройки на дисплея

За регулиране на четливостта контрастът на дисплея може да се регулира на 20 степени. За целта изключете контролния модул Control Unit. По време на включването на контролния модул Control Unit дръжте бутона A натиснат, докато индикацията на дисплея се промени съгласно фиг. Най-горният ред показва съответната версия на софтуера.
С „CHA ⊐“ и „CHA ⊔“ може да се променя силата на контраста (макс. 20) на дисплея. За да се възприеме избраната стойност, натиснете **бутона C** („SEL“).



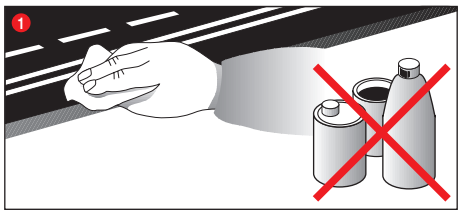
За регулиране на четливостта осветеността на осветлението на фона може да се регулира на 20 степени. За целта изключете контролния модул Control Unit. По време на включването на контролния модул Control Unit дръжте **бутона C** (“ESC”) натиснат, докато индикацията на дисплея се промени съгласно фиг. Най-горният ред показва съответната версия на софтуера.
С „CHA ⊐“ и „CHA ⊔“ може да се променя осветеността (макс. 20) на осветлението на фона. За да се възприеме избраната стойност, натиснете **бутона C** („SEL“).



Функция за рестартиране Reset

За да анулирате всички настройки на брояча на обиколките Lap Counter, по време на включване на контролния модул Control Unit дръжте **бутона B** на брояча на обиколките Lap Counter натиснат. Дръжте бутона натиснат, докато индикацията за тренировка се появи отново. При това всички данни се нулират до фабричната настройка. (виж описанието)

Ремонт и поддръжка



За да се гарантира безупречна функция на състезателната писта за автомобили, всички части на състезателната писта трябва редовно да се почистват. Преди почистване изключвайте щепсела.

1 **Състезателна отсечка:** Почистете повърхността на пистата за движение и улеите на платното със суха кърпа. За почистване не използвайте разтворители или химикали. Ако не използвате пистата, я съхранявайте защитена от прах и на сухо място, най-добре в оригиналния кашон.

Отстраняване на повреди Техника на каране

Отстраняване на повреди:
При неизправности проверете следното:
• Правилно ли е електрическото свързване?
• Правилно ли са свързани трансформаторът и ръчният регулатор?
• Безупречни ли са връзките на пистата?
• Състезателната писта и улеите на платното чисти и свободни ли са от чужди тела?
• Плъзгачите наред ли са и имат ли контакт с релсата, по която тече ток?
• Автомобилите правилно ли са кодирани за съответния ръчен регулатор?
• При електрическо късо съединение електрозахранването на пистата се изключва автоматично за около 5 секунди и се оповестява чрез звукови и зрителни сигнали.
• Автомобилите в посока на движението ли са върху пистата? При нефункциониране превключете ключа за посоката на движение от долната страна на автомобила.

Забележка:
По време на игра дребните части на автомобила като спойлер или огледало, които за да приличат на оригиналните, трябва да се направят наново, могат евентуално да се отделят или счупят. За да се избегне това, имате възможност да ги запазите, като ги махнете преди започване на играта.

Техника на каране:
• По права линия може да се кара бързо, преди завой трябва да се натисне спирачка, на изхода на завоя може отново да се ускори.
• Не спирайте или блокирайте автомобилите, докато двигателят работи, това може да причини прегряване и повреди на двигателя.

Забележка: При използване на системи шини, които не са произведени от Carrera, наличният водещ кил трябва да се смени със специален кил (#85309). Леките шумове при движение на Carrera при преходи (#20587) или остри завои 1/30° (#20574) са обусловени от оригинала и не са определящи да безупречния ход на играта.
Всички резервни части от Carrera могат да се закупят от Web Shop на:
carrera-toys.com
Доставка само в Германия, Австрия, Холандия, Белгия и Люксембург.

Технически данни

Изходящо напрежение · Трансформатор за играчки

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Токови режими
1.) Режим на игра = Превозните средства се задействат чрез ръчни регулатори
2.) Работа в покой = Ръчните регулатори не се задействат, няма движение
3.) Режим stand-by = след ок. 20 минути режим на покой съединителната шина превключва в режим stand-by. Сред нията светодиод мига на дълги интервали.
КОНСУМАЦИЯ НА ТОК < 1 ват/1W
Чрез задействане на ръчния регулатор режимът stand-by приключва, влакът се намира отново в покой.
4.) Изключено състояние = Захранващият се от мрежата уред се отделя от електрическата мрежа.

Този продукт е означен със символа за разделно изхвърляне на отпадъци като електрическо оборудване (WEEE). Това означава, че трябва да се третира в съответствие с Директивата на Европейски съюз С 2002/96/EC, за да се сведат до минимум вредите за околната среда. Повече информация ще получите в компетентните местни служби. Електронни продукти, изключени от този метод на разделно третиране на отпадъците поради присъствието на опасни вещества, представляват опасност за околната среда и за здравето.

Περιεχόμενα

Οδηγίες ασφαλείας 49
Σημαντική υπόδειξη 49
Περιεχόμενα συσκευασίας 49
Περιγραφή 49
Λειτουργίες 49
Σύνδεση 49
Τοποθέτηση του Lap Counter 49
Επισκόπηση οθόνης 49
Προετοιμασία εκκίνησης 50
Αγώνας γύρων 50
Λειτουργία δοκιμαστικών 50
Αγώνας με γύρους 50
Ένδειξη αγώνας γύρων Θέση Tower 50
Αγώνας χρόνου 50
Ένδειξη αγώνας χρόνου Θέση Tower 51
Ρυθμίσεις οθόνης 51
Λειτουργία Reset 51
Συντήρηση και φροντί 51
Αντιμετώπιση σφαλμάτων/Τεχνολογικά συστήματα οδήγησης 51
Τεχνικά χαρακτηριστικά 51

Καλώς ήλθατε

Καλώς ήλθατε στην ομάδα της Carrera!
Οι οδηγίες χρήσης περιέχουν σημαντικές πληροφορίες για τη συναρμολόγηση και τον χειρισμό του ηλεκτρονικού σας Lap Counters Carrera DIGITAL 124/132. Παρακαλούμε διαβάστε προσεκτικά τις οδηγίες και στη συνέχεια φυλάξτε τις. Εάν έχετε ερωτήσεις, παρακαλούμε να απευθυνθείτε στον έμπορό σας ή επισκεφθείτε την ιστοσελίδα μας:
carrera-toys.com · carreraclub.com

Παρακαλούμε ελέγξτε το περιεχόμενο της συσκευασίας για πληρότητα και ενδεχόμενες ζημιές από τη μεταφορά. Στη συσκευασία περιλαμβάνονται σημαντικές πληροφορίες και θα πρέπει να φυλάσσεται και αυτή.

Παρακαλούμε προσέξτε ότι ο ηλεκτρονικός Lap Counter λειτουργεί μόνο σε συνδυασμό με τη μονάδα ελέγχου 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit. Ο Lap Counter μπορεί να χρησιμοποιηθεί για οχήματα Carrera DIGITAL 124/132.

Εάν χρειάζεστε πληροφορίες για τη χρήση της μονάδας ελέγχου30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit μπορείτε να τις πάρετε από τις οδηγίες χρήσης της Control Unit.

Σας ευχόμαστε καλή διασκέδαση με τον νέο σας ηλεκτρονικό Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132.

Οδηγίες ασφαλείας

• **ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ!** Ακατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Κίνδυνος ασφυξίας λόγω μικρών αντικειμένων που μπορούν να καταπωθούν. Προσοχή: κίνδυνος πιασίματος κάποιου μέρους του σώματος που απορρέει από την λειτουργία.

• Ελέγχετε τον αυτοκινητόδρομο και τα αυτοκίνητα τακτικά για ζημιές στα καλώδια, τα βύσματα και τα κελύφη! Αντικαταστήστε χαλασμένα εξαρτήματα.

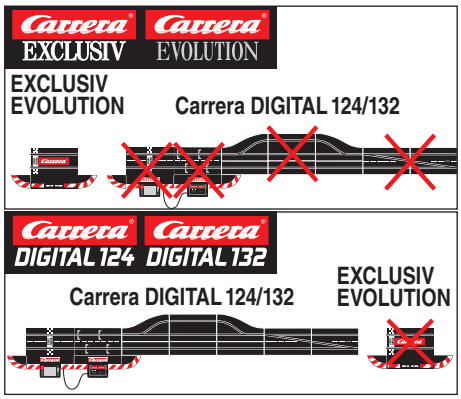
• Ο αυτοκινητόδρομος δεν είναι κατάλληλος για λειτουργία σε υπαίθριους ή υγρούς χώρους! Μην πλησιάζετε στο παιχνίδι υγρά.

• Μην τοποθετείτε μεταλλικά αντικείμενα επάνω στον αυτοκινητόδρομο, προκειμένου να αποφύγετε το ενδεχόμενο βραχυκυκλώματος. Μην τοποθετείτε τον αυτοκινητόδρομο κοντά σε ευαίσθητα αντικείμενα, αφού υπάρχει κίνδυνος πρόκλησης ζημιών από τα εκτοξευόμενα αυτοκίνητα.

• Πριν από τον καθαρισμό αποσυνδέστε το βύσμα του ρεύματος! Χρησιμοποιήστε για τον καθαρισμό ένα υγρό πανί, αλλά μην χρησιμοποιείτε καθόλου χημικά ή διαλυτικά μέσα. Όταν δεν χρησιμοποιείτε τον αυτοκινητόδρομο, αποθηκεύστε τον προφυλαγμένο από υγρασία και σκόνη, κατά προτίμηση στην αυθεντική συσκευασία.

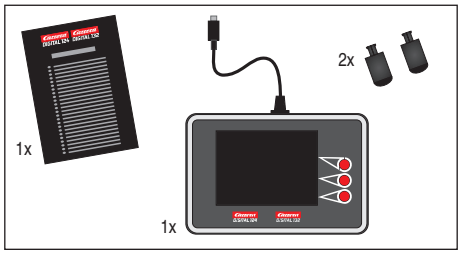
• Μην τοποθετείτε τον αυτοκινητόδρομο σε σημεία που βρίσκονται στο ύψος των ματιών και του προσώπου, αφού υπάρχει κίνδυνος τραυματισμού από εκσφενδονιζόμενα αυτοκίνητα.

Σημαντική υπόδειξη



Моля, обърнете внимание, че Exclusiv/Evolution (аналогова система) и Carrera DIGITAL 124/132 (цифрова система) са две отделни и напълно самостоятелни системи. Обръщаме специално внимание на това, че при монтажа на пистата двете системи трябва да се отделят, т. е. свързващата шина на Exclusiv/Evolution не бива да се намира със свързващата шина, вкл. Black Box на Carrera DIGITAL 124/132 на едно и също трасе. Дори и тогава, когато една от двете свързващи шини (свързваща шина Exclusiv/Evolution или свързваща шина Carrera DIGITAL 124/132, вкл. Black Box) е свързвана към електрозахранването. Също така всички останали компоненти на Carrera DIGITAL 124/132 (стрелки, електронен брояч на обиколките, Pit Stop) не бива да се монтират на писта Exclusiv/Evolution, т. е. да работят аналогово. При неспазване на горните данни не е изключено компонентите на Carrera DIGITAL 124/132 да се разрушат. В такъв случай не могат да се предявяват гаранционни претенции.

Περιεχόμενα συσκευασίας



1 Lap Counter συμπερ. καλώδιο σύνδεσης
2 Βάσεις
1 Οδηγίες χρήσης

Παρακαλούμε ελέγξτε το περιεχόμενο της συσκευασίας για πληρότητα και ενδεχόμενες ζημιές από τη μεταφορά. Στη συσκευασία περιλαμβάνονται σημαντικές πληροφορίες και θα πρέπει να φυλάσσεται και αυτή.

Περιγραφή

Ο Lap Counter 30355 χρησιμοποιείται αποκλειστικά με την Control Unit 30352 για τη μέτρηση των γύρων και του χρόνου μέχρι και 8 οχημάτων, 6 από τα οποία μπορείτε να τα ελέγχετε ενεργά. Επιπλέον μπορούν να εμφανίζονται το Autonomous Car και το Pace Car.

Υπόδειξη: Εάν κινούνται παράλληλα περισσότερα Autonomous Cars αυτά μετρούνται μαζί στη θέση 7, ενώ όλα τα Pace Cars μαζί στη θέση 8.

Όταν κάνετε χρήση του Pit Lane 30356 μπορεί να γίνει μέτρηση των γύρων ή του χρόνου και στο Pit Lane. Για περισσότερες πληροφορίες δείτε επίσης τις οδηγίες χρήσης της Control Unit 30352.

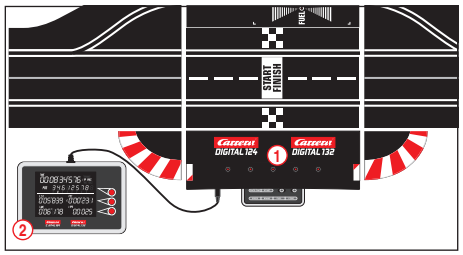
Εργοστασιακές ρυθμίσεις:
- Αγώνας γύρων = 50
- Αγώνας χρόνου = 5 λεπτά
- Αντίθεση = 20
- Φωτεινότητα = 20

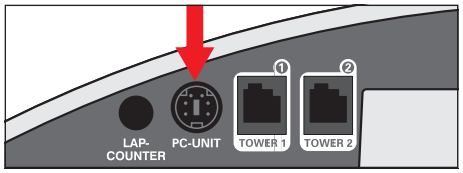
Λειτουργίες

- Λειτουργία δοκιμαστικών
- Αγώνας γύρων μέγ. 9999
- Αγώνας χρόνου μέγ. 49:59'59"
- Επιλογή λειτουργίας F1 ή Slot για τέλος αγώνα
- Ένδειξη θέσης στην οθόνη.

Ο Lap Counter διαθέτει μία λειτουργία Memory. Αν αλλάξουν οι εργοστασιακές τιμές, διατηρούνται οι αλλαγμένες τιμές μέχρι να ρυθμιστούν εκ νέου.

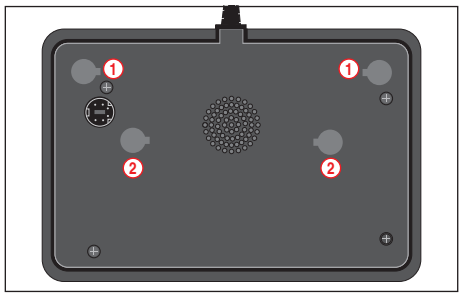
Σύνδεση





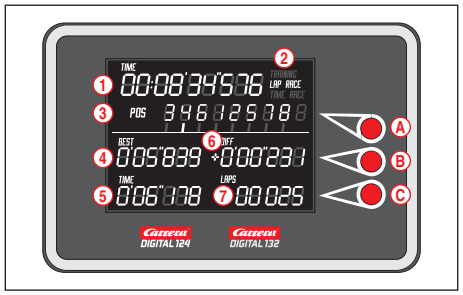
Για τον Lap Counter (2) δεν απαιτείται ξεχωριστή ράγα. Η συσκευή συνδέεται κατευθείαν με την υποδοχή σύνδεσης „PC UNIT" της Control Unit (1) και μπορεί να λειτουργήσει αμέσως.

Τοποθέτηση του Lap Counter



Στην πίσω πλευρά του περιβλήματος βρίσκονται οι υποδοχές για τις βάσεις. Ανάλογα με την επιθυμητή κλίση μπορείτε να τοποθετήσετε τις βάσεις στη θέση (1) ή (2). Για να συναρμολογήσετε τις βάσεις πιέστε τις μέσα στις υποδοχές μέχρι να κλειδώσουν. Για την αποσυναρμολόγησή τους τραβήξτε τις από τις υποδοχές.

Επισκόπηση οθόνης



(1) Ένδειξη συνολικού χρόνου
(2) Λειτουργία αγώνα
(3) Ένδειξη θέσης
(4) Καλύτερος χρόνος γύρου
(5) Τελευταίος χρόνος γύρου
(6) Διαφορά έναντι του προηγούμενου οχήματος
(7) Αριθμός των ολοκληρωμένων γύρων
(A) - (C) Πλήκτρα χειρισμού

GR

Προετοιμασία εκκίνησης

Πριν από τη χρήση του Lap Counter πρέπει να κωδικοποιηθούν όλα τα οχήματα. Για την κωδικοποίηση μεμονωμένων οχημάτων βλέπε οδηγίες χρήσης της Control Unit.

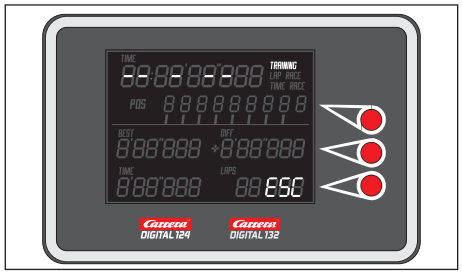
Αγώνας γύρων

Εάν χρησιμοποιηθεί κατά τη διάρκεια της φάσης των φώτων εκκίνησης το χειριστήριο κάποιου οχήματος, αυτό μετράει ως λάθος εκκίνησης. Το όχημα που προκάλεσε τη λάθος εκκίνηση ξεκινάει για λίγο και η λυχνία LED του εν λόγω οχήματος/χειριστηρίου αναβοσβήνει. Ο αγώνας ή τα δοκιμαστικά δεν ξεκινάνε και πρέπει να γίνει εκ νέου εκκίνηση.

Λειτουργία δοκιμαστικών

Η λειτουργία δοκιμαστικών χρησιμεύει για την προπόνηση και την κατάληψη των θέσεων εκκίνησης του αγώνα, και μπορεί να ξεκινήσει χωρίς ρύθμιση γύρων ή χρόνου. Για τη ρύθμιση της λειτουργίας δοκιμαστικών ενεργήστε ως εξής:

1. Ενεργοποιήστε την Control Unit (διακόπτης ON/OFF).
2. Η μεσαία λυχνία LED της Control Unit ανάβει μετά από περίπου 1 δευτερόλεπτο μόνιμα και ακούγεται ένα σύντομο ηχητικό σήμα.
3. Ο ηλεκτρονικός μετρητής γύρων Carrera DIGITAL 124/132 ενεργοποιείται αυτόματα στη λειτουργία δοκιμαστικών.



4. Πιέστε μία φορά το πλήκτρο εκκίνησης της Control Unit – όλες οι λυχνίες LED ανάβουν μόνιμα.
5. Τοποθετήστε το/τα ήδη κωδικοποιημένο/κωδικοποιημένα όχημα/οχήματα στη ράγα σύνδεσης.
6. Στη συνέχεια πιέστε εκ νέου το πλήκτρο εκκίνησης – η διαδικασία εκκίνησης αρχίζει, οι λυχνίες LED ανάβουν και ακούγονται ηχητικά σήματα.
7. Τα δοκιμαστικά αρχίζουν μετά την ολοκλήρωση της διαδικασίας εκκίνησης και ο συνολικός χρόνος („TIME“) αρχίζει και μετράει.

Κατά τη διάρκεια των δοκιμαστικών και μετά μπορείτε να επιλέξετε μέσω του **πλήκτρου A** μεμονωμένα οχήματα. Στην ένδειξη της θέσης εμφανίζεται κάτω από το επιλεχθέν όχημα μία κάθετη γραμμή. Στην οθόνη εμφανίζονται για το αντίστοιχο όχημα οι παρακάτω πληροφορίες:

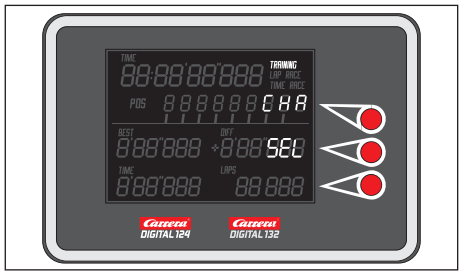
- Καλύτερος χρόνος γύρου
- Τελευταίος χρόνος γύρου
- Διαφορά χρόνου ή γύρων προς το προηγούμενο όχημα
- Αριθμός των ολοκληρωμένων γύρων

Για να τερματίσετε τα δοκιμαστικά πατήστε κατά τη διάρκεια του αγώνα μία φορά το **πλήκτρο C** („ESC“). Για να επιστρέψετε στο κύριο μενού πρέπει να πατηθεί πάλι το **πλήκτρο C** („ESC“).

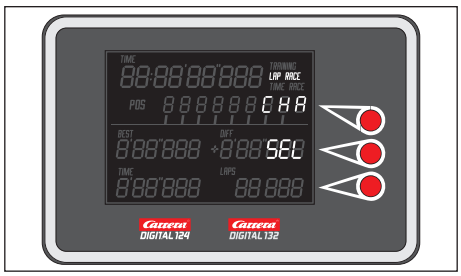
Υπόδειξη: Μετά το τέλος της λειτουργίας των δοκιμαστικών όλα τα δεδομένα χάνονται. Χρόνοι μεμονωμένων γύρων πάνω από 09:59:999 δεν μπορούν να εμφανιστούν στην οθόνη

Αγώνας με γύρους

Για να ξεκινήσετε ένα αγώνα με γύρους πατήστε στο κύριο μενού το **πλήκτρο C** („ESC“). Η ένδειξη αλλάζει τώρα στη λειτουργία επιλογών.

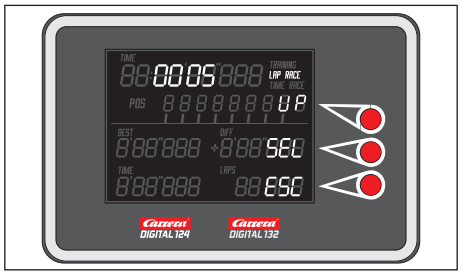


Η λέξη „TRAINING“ αναβοσβήνει και στην οθόνη εμφανίζονται τα γράμματα „CHA“ για Change (Αλλαγή) και „SEL“ για Select (Επιλογή). Με το **πλήκτρο A** („CHA“) αλλάζει η λειτουργία μέχρι να αρχίσει να αναβοσβήνει το „LAP RACE“.

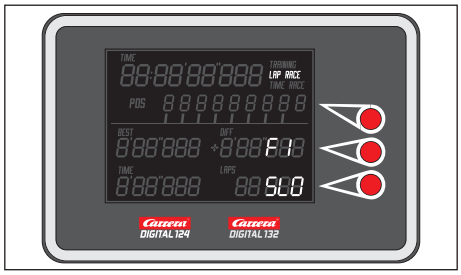


Με το **πλήκτρο B** („SEL“) επιβεβαιώνεται η επιλογή και μπορείτε να κάνετε την επόμενη εισαγωγή.

Στο επόμενο βήμα ορίζεται ο αριθμός των γύρων. Κατά βάση γίνεται πρώτα η ρύθμιση της θέσης των μονάδων, στη συνέχεια της θέσης των δεκάδων και των εκατοντάδων, και στο τέλος της θέσης των χιλιάδων (ο αντίστοιχος αριθμός στην οθόνη αναβοσβήνει). Πιέζοντας το **πλήκτρο A** („UP“) μπορείτε να αυξήσετε τον αριθμό. Για να μεταβείτε στις επόμενες θέσεις, πιέστε το **πλήκτρο B** („SEL“) και ρυθμίστε την τιμή όπως περιγράφεται πιο πάνω. Εάν δεν πρόκειται να αλλαχθεί ο επιλεγμένος αριθμός γύρων, επιβεβαιώστε τον με την πίεση του **πλήκτρου B** („SEL“) μέχρι να εξαφανιστεί η ένδειξη των γύρων



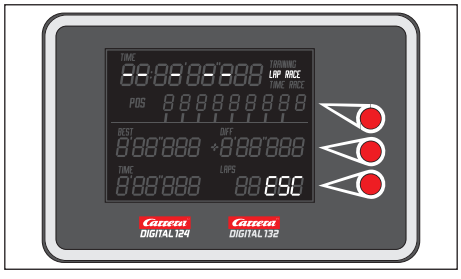
Μετά την επιτυχή εισαγωγή των γύρων πρέπει κατόπιν να ορισθεί η λειτουργία τερματισμού του αγώνα. Με τα αντίστοιχα πλήκτρα μπορεί να επιλεχθεί „F1“ ή „SLOT“.



Λειτουργία F1:
Αφού το προηγούμενο όχημα ολοκληρώσει τους υποχρεωτικούς γύρους, στα οχήματα που ακολουθούν θα μετριέται μόνο ο τρέχων γύρος.

Λειτουργία Slot:
Όλα τα οχήματα πρέπει να ολοκληρώσουν το σύνολο των υποχρεωτικών γύρων μέχρι να τερματιστεί ο αγώνας.

Μετά την επιλογή της λειτουργίας η ένδειξη αλλάζει σε λειτουργία ετοιμότητας και περιμένει το σήμα εκκίνησης.



Πατήστε μία φορά το πλήκτρο „START“ στην Control Unit και τοποθετήστε τα οχήματα στη ράγα σύνδεσης. Κατόπιν πατήστε ξανά το πλήκτρο εκκίνησης. Η διαδικασία εκκίνησης ξεκινά και ο χρόνος στον Lap Counter αρχίζει να τρέχει.

Κατά τη διάρκεια και μετά από ένα αγώνα χρόνου μπορείτε να επιλέξετε μέσω του **πλήκτρου A** μεμονωμένα οχήματα. Στην ένδειξη της θέσης εμφανίζεται κάτω από το επιλεχθέν όχημα μία κάθετη γραμμή. Στην οθόνη εμφανίζονται για το αντίστοιχο όχημα οι παρακάτω πληροφορίες:

- Καλύτερος χρόνος γύρου
- Τελευταίος χρόνος γύρου
- Διαφορά χρόνου ή γύρων προς το προηγούμενο όχημα
- Αριθμός των ολοκληρωμένων γύρων

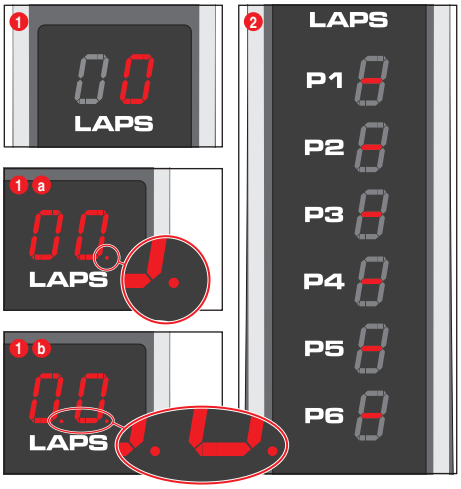
Όταν ένα όχημα τερματίζει τον αγώνα, εμφανίζεται αυτό στην αντίστοιχη θέση στην οθόνη με αναβόσβημα. Με τον τερματισμό του αγώνα ακούγεται ένα ηχητικό σήμα και η ένδειξη στην οθόνη αρχίζει να αναβοσβήνει.

Για να διακόψετε ένα αγώνα γύρων πατήστε κατά τη διάρκεια του αγώνα μία φορά το πλήκτρο C („ESC“).

Ένδειξη αγώνας γύρων Θέση Tower

Κατά τη χρήση του Lap Counter σε συνδυασμό με τη θέση Tower 30357 εμφανίζεται στο επάνω μέρος ο αριθμός των γύρων που επιλέχτηκε. Κατά τη διάρκεια του αγώνα αυτός τρέχει προς τα πίσω, προς το μηδέν, μέχρι να τερματίσει το όχημα που προηγείται στον αγώνα.

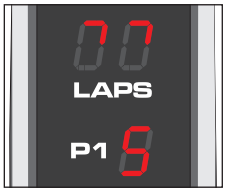
Η διψήφια ένδειξη γύρων μπορεί να εμφανίσει στο επάνω μέρος το πολύ 250 γύρους. Οι θέσεις εκατοντάδων εμφανίζονται με τελείες κάτω δεξιά στο αντίστοιχο μέρος.



1 2-ψήφια ένδειξη στοιχείων LED για την ένδειξη του αριθμού στροφών
- 1a Ένδειξη 100 γύρων
- 1b Ένδειξη 200 γύρων

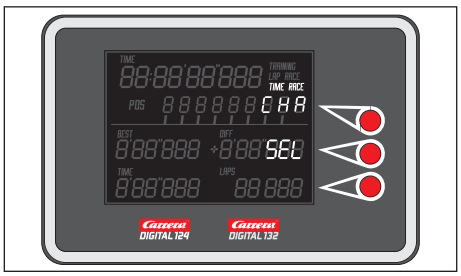
2 1-ψήφια ένδειξη στοιχείων LED για ένδειξη της θέσης αυτοκινήτου στον αγώνα, για έως το πολύ 6 αυτοκίνητα

Σε περίπτωση που οριστεί ένας αριθμός γύρων πάνω από 250 εμφανίζονται στο επάνω μέρος δύο τικαρίσματα. Μόνο μετά από 250 ακόμα υπολειπόμενους γύρους μετρά η ένδειξη προς τα κάτω, προς το μηδέν.

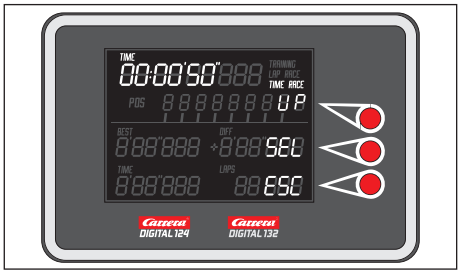


Αγώνας χρόνου

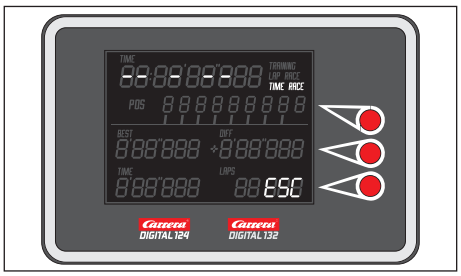
Για να ξεκινήσετε ένα αγώνα χρόνου πατήστε στο κύριο μενού το **πλήκτρο C** („ESC“). Η ένδειξη αλλάζει τώρα στη λειτουργία επιλογών. Πατήστε το **πλήκτρο A** („CHA“) μέχρι να αναβοσβήσει στην ένδειξη η λέξη „TIME RACE“.



Επιβεβαιώστε την επιλογή με πάτημα του **πλήκτρου B** („SEL“) για να προχωρήσετε στην εισαγωγή του χρόνου



Μετά την επιλογή αναβοσβήνει η θέση των δευτερολέπτων. Κατά βάση γίνεται πρώτα η ρύθμιση των δευτερολέπτων, στη συνέχεια των λεπτών και στο τέλος των ωρών (ο κέρσορας της οθόνης αναβοσβήνει στην εκάστοτε θέση). Πιέζοντας το **πλήκτρο A** („UP“) μπορείτε να αυξήσετε τον αριθμό. Για να μεταβείτε στις επόμενες θέσεις, πιέστε το **πλήκτρο B** („SEL“) και ρυθμίστε τον επιθυμητό χρόνο όπως περιγράφεται πιο πάνω.
Εάν δεν πρόκειται να αλλαχθεί ο επιλεγμένος χρόνος αγώνα, επιβεβαιώστε τον με επανειλημμένη πίεση του **πλήκτρου B** („SEL“) μέχρι να εξαφανιστεί η ένδειξη του χρόνου.
Μετά την εισαγωγή του χρόνου η ένδειξη αλλάζει σε λειτουργία ετοιμότητας και περιμένει το σήμα εκκίνησης.



Πατήστε μία φορά το πλήκτρο „START“ στην Control Unit και τοποθετήστε τα οχήματα στη ράγα σύνδεσης. Κατόπιν πατήστε ξανά το πλήκτρο εκκίνησης. Η διαδικασία εκκίνησης ξεκινά και ο συνολικός χρόνος στον Lap Counter αρχίζει να τρέχει προς τα πίσω.

Κατά τη διάρκεια και μετά από ένα αγώνα χρόνου μπορείτε να επιλέξετε μέσω του **πλήκτρου A** μεμονωμένα οχήματα. Στην ένδειξη της θέσης εμφανίζεται κάτω από το επιλεχθέν όχημα μία κάθετη γραμμή. Στην οθόνη εμφανίζονται για το αντίστοιχο όχημα οι παρακάτω πληροφορίες:

- Καλύτερος χρόνος γύρου
- Τελευταίος χρόνος γύρου
- Διαφορά χρόνου ή γύρων προς το προηγούμενο όχημα
- Αριθμός των ολοκληρωμένων γύρων

Όταν τελειώσει ο συνολικός χρόνος ο αγώνας έχει λήξει, ακούγεται ένα ηχητικό σήμα και οι θέσεις όλων των οχημάτων αναβοσβήνουν στην οθόνη. Στην επάνω γραμμή „TIME“ εμφανίζεται ο συνολικός χρόνος του οχήματος που προηγείται.

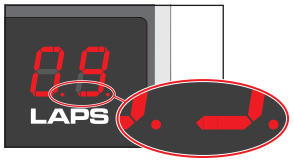
Για να διακόψετε ένα αγώνα χρόνου πατήστε κατά τη διάρκεια του αγώνα μία φορά το **πλήκτρο C** („ESC“).

Ένδειξη αγώνας χρόνου Θέση Tower

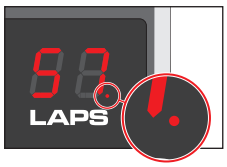
Κατά τη χρήση του Lap Counter σε συνδυασμό με τη θέση Tower 30357 εμφανίζεται στο επάνω μέρος ο υπολειπόμενος χρόνος οδήγησης. Κατά τη διάρκεια του αγώνα αυτός τρέχει προς τα πίσω, προς το μηδέν, μέχρι να λήξει ο αγώνας.

Σε ένα αγώνα χρόνου μπορεί να ρυθμιστεί ο μέγιστος χρόνος στα 49:59'59". Οι ώρες επισημαίνονται στο μέρος της ένδειξης με δύο τελείες. Μετά τη λήξη των ωρών εμφανίζονται τα υπόλοιπα λεπτά με μία τελεία στο δεξιό μέρος της ένδειξης. Κατά το τελευταίο λεπτό του αγώνα η ένδειξη μετρά τα δευτερόλεπτα προς τα κάτω, χωρίς τελεία, μέχρι το μηδέν.

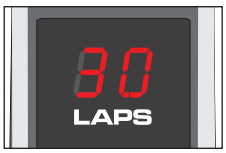
Ένδειξη ωρών



Ένδειξη λεπτών

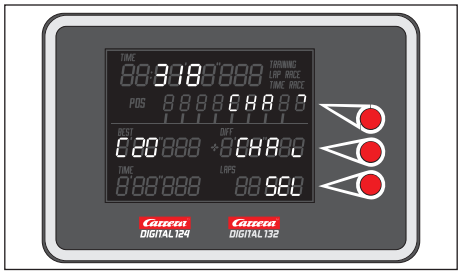


Ένδειξη δευτερολέπτων

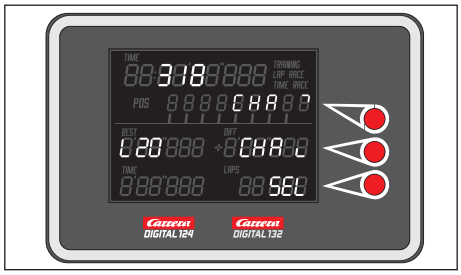


Ρυθμίσεις οθόνης

Για να προσαρμόσετε καλύτερα στα μάτια σας την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε την αντίθεση της οθόνης σε 20 βαθμίδες. Απενεργοποιήστε για τον σκοπό αυτόν την Control Unit. Κρατήστε πατημένο το **πλήκτρο A** κατά τη διάρκεια ενεργοποίησης της Control Unit, μέχρι η ένδειξη της οθόνης να αλλάξει σύμφωνα με την εικόνα. Η επάνω γραμμή εμφανίζει τη σχετική έκδοση λογισμικού.
Με τα πλήκτρα „CHA ⊐“ και „CHA ⊏“ μπορεί να τροποποιηθεί η αντίθεση (μέγιστη τιμή 20) της οθόνης. Για αποδοχή της επιλεχθείσας τιμής πατήστε το **πλήκτρο C** („SEL“).



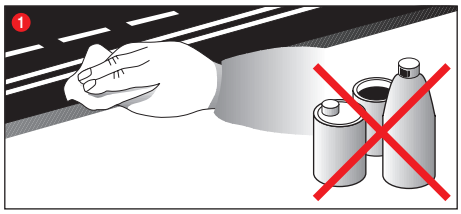
Για να προσαρμόσετε καλύτερα στα μάτια σας την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε τη φωτεινότητα του φωτισμού στο παρασκήνιο σε 20 βαθμίδες. Απενεργοποιήστε για τον σκοπό αυτό την Control Unit. Κρατήστε πατημένο το **πλήκτρο C** κατά τη διάρκεια ενεργοποίησης της Control Unit, μέχρι η ένδειξη της οθόνης να αλλάξει σύμφωνα με την εικόνα. Η επάνω γραμμή εμφανίζει τη σχετική έκδοση λογισμικού.
Με τα πλήκτρα „CHA ⊐“ και „CHA ⊏“ μπορεί να τροποποιηθεί η φωτεινότητα (μέγιστη τιμή 20) του φωτισμού στο παρασκήνιο. Για την αποδοχή της επιλεχθείσας τιμής πατήστε το **πλήκτρο C** („SEL“).



Λειτουργία Reset

Για την επαναφορά όλων των ρυθμίσεων του Lap Counter κρατήστε πατημένο κατά τη διάρκεια της ενεργοποίησης της Control Unit το **πλήκτρο B** στον Lap Counter. Κρατάτε το πλήκτρο τόσο χρόνο πατημένο, όσο χρειάζεται για να εμφανιστεί ξανά η ένδειξη για τα δοκιμαστικά. Όλα τα δεδομένα επαναφέρονται στην εργοστασιακή τους ρύθμιση. (βλ. περιγραφή)

Συντήρηση και φροντί



Προκειμένου να έχετε απρόσκοπτη λειτουργία του αυτοκινητοδρόμου, θα πρέπει όλα του τα τμήματα να καθαρίζονται τακτικά. Πριν από τον καθαρισμό αποσυνδέστε το βύσμα του ρεύματος.

1 Πίστα αυτοκινητοδρόμου: Διατηρείτε καθαρή την επιφάνεια της πίστας του αυτοκινητοδρόμου με ένα στεγνό πανί. Μην χρησιμοποιείτε διαλυτικά ή χημικές ουσίες για τον καθαρισμό. Όταν δεν χρησιμοποιείτε τον αυτοκινητόδρομο φυλάξτε τον κατά προτίμηση σε στεγνό σημείο και προφυλαγμένο από σκόνη, κατά προτίμηση μέσα στην αυθεντική συσκευασία.

Αντιμετώπιση σφαλμάτων Τεχνολογικά συστήματα οδήγησης

Αντιμετώπιση σφαλμάτων:
Αντιμετώπιση σφαλμάτων:
Σε περίπτωση προβλημάτων παρακαλούμε ελέγξτε τα ακόλουθα:
• Έχουν γίνει σωστά οι συνδέσεις ρεύματος;
• Ο μετασχηματιστής και τα χειριστήρια είναι σωστά συνδεδεμένα;
• Οι συνδέσεις των τροχιών έχουν γίνει σωστά;
• Ο αυτοκινητόδρομος και οι αυλακώσεις των τροχιών είναι καθαρά και δεν περιέχουν ξένα σώματα;
• Οι ολισθητήρες είναι εντάξει και έχουν επαφή με την τροχιά ρεύματος;
• Τα οχήματα είναι κωδικοποιημένα σωστά στο αντίστοιχο χειριστήριο;
• Σε περίπτωση βραχυκυκλώματος διακόπτεται αυτόματα η τροφοδοσία ρεύματος της πίστας για περίπου 5 δευτερόλεπτα και το γεγονός υποδεικνύεται με ηχητικά και οπτικά σήματα.
• Τα οχήματα είναι τοποθετημένα επάνω στην πίστα προς τη διεύθυνση κίνησης; Σε περίπτωση που δεν λειτουργήσει μετάγετε το διακόπτη διεύθυνσης κίνησης στο κάτω μέρος του αυτοκινήτου.

Υπόδειξη: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορεί να αποκολληθούν ή να σπάσουν μικροεξαρτήματα του αυτοκινήτου, όπως προφυλακτήρες ή καθρέφτες, που για χάρη της αυθεντικότητας έχουν κατασκευαστεί με το συγκεκριμένο τρόπο. Για να αποφύγετε το ενδεχόμενο αυτό, μπορείτε να τα αφαιρέσετε ώστε να τα προφυλάξετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

FΤεχνολογικά συστήματα οδήγησης:
• Στις ευθείες μπορείτε να οδηγήσετε τα αυτοκίνητά σας με μεγάλες ταχύτητες, ενώ πριν από στροφές θα ήταν καλό να χαμηλώνετε την ταχύτητα. Στην έξοδο της στροφής μπορείτε ξανά να επιταχύνετε το αυτοκίνητό σας.
• Μην συγκρατείτε και μην μπλοκάρετε τα αυτοκίνητα όταν λειτουργεί ο κινητήρας τους, αφού μπορεί έτσι να υποστούν υπερθέρμανση και ζημιά στον κινητήρα.

Υπόδειξη: Για χρήση με συστήματα τροχιών που δεν έχουν κατασκευαστεί από την Carrera, πρέπει να αντικατασταθεί η τροχιά οδήγησης από την ειδική τροχιά οδήγησης (#85309). Οι ελαφρείς ήχοι οδήγησης κατά τη χρήση της υπέργειας διάβασης Carrera (#20587) ή της απότομης στροφής 1/30° (#20574) απαιτούνται για την σχετική αυθεντικότητα του παιχνιδιού και δεν επηρεάζουν τη σωστή λειτουργία του.

Όλα τα ανταλλακτικά της Carrera θα βρείτε στο ηλεκτρονικό μας κατάστημα:
carrera-toys.com
Η αποστολή γίνεται αποκλειστικά στις χώρες Γερμανία, Αυστρία, Ολλανδία, Βέλγιο και Λουξεμβούργο

Τεχνικά χαρακτηριστικά

Τάση εξόδου μετασχηματιστή παιχνιδιού

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Καταστάσεις λειτουργίας
1.) Λειτουργία = ο έλεγχος των οχημάτων γίνεται με τα χειριστήρια
2.) Κατάσταση ηρεμίας = όταν δεν γίνεται χειρισμός μέσω των χειριστηρίων δεν γίνεται παιχνίδι
3.) Κατάσταση αναμονής (Stand-by) = μετά από περίπου 20 λεπτά στην κατάσταση ηρεμίας η τροχιά σύνδεσης μετάγεται στην κατάσταση αναμονής (Stand-by). Η μεσαία λυχνία LED αναβοσβήνει αργά. **ΚΑΤΑΝΑΛΩΣΗ ΡΕΥΜΑΤΟΣ < 1 Watt / 1W**
Με το χειρισμό του χειριστηρίου τερματίζεται η κατάσταση αναμονής (Stand-by) και η πίστα βρίσκεται και πάλι σε κατάσταση ηρεμίας.
4.) Απενεργοποιημένη κατάσταση = το τροφοδοτικό είναι αποσυνδεμένο από την πρίζα

Το προϊόν αυτό φέρει το σύμβολο για την ξεχωριστή ανακύκλωση ηλεκτρικού εξοπλισμού (WEEE). Αυτό σημαίνει ότι το προϊόν αυτό πρέπει να ανακυκλωθεί σύμφωνα με την Ευρωπαϊκή οδηγία 2002/96/ΕΕ, για την ελαχιστοποίηση των περιβαλλοντικών ζημιών που ενδέχεται να προκληθούν. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στις τοπικές αρχές ή στην περιφέρειά σας. Ηλεκτρονικά προϊόντα που δεν υπόκεινται σε αυτήν την διαδικασία ξεχωριστής ανακύκλωσης, αποτελούν κίνδυνο για το περιβάλλον και την υγεία λόγω της παρουσίας επικίνδυνων συστατικών.

RO

Cuprins

Indicații privind siguranța 52
Indicație importantă 52
Conținutul ambalajului 52
Descriere 52
Funcții 52
Conectarea 52
Instalarea contorului de runde 52
Descriere display 52
Pregătirea startului 53
Start greșit 53
Mod de training 53
Cursă în funcție de numărul de runde 53
Afișaj cursă după runde Poziție turn 53
Cursa în funcție de timp 53
Afișaj cursă după timp Poziție turn 54
Setările display-ului 54
Funcția de resetare 54
Întreținerea și curățirea 54
Remedierea erorilor / Tehnica de deplasare 54
Date tehnice 54

Bine ați venit

Bine ați venit la echipa Carrera!
Instrucțiunile de utilizare conțin informații importante referitoare la montajul și utilizarea contorului dvs. electronic de runde Lap Counters Carrera DIGITAL 124/ 132. Vă rugăm să le citiți cu atenție și apoi să le păstrați.
În caz de întrebări vă rugăm să vă adresați departamentului nostru de vânzări sau vizitați pagina noastră web:
carrera-toys.com · carreraclub.com

Vă rugăm să verificați conținutul să fie complet și să nu fi suferit eventual deteriorări de la transport. Ambalajul conține informații importante și trebuie de asemenea păstrat.

Vă rugăm să țineți cont de faptul că acest contor electronic de runde este funcțional doar în legătură cu unitatea de control 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit. Contorul de runde poate fi folosit pentru mașinile Carrera DIGITAL 124/132.

În cazul în care aveți nevoie de informații privind utilizarea unității de control 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit, vă rugăm să le luați din instrucțiunile de utilizare ale unității de control.

Vă dorim distracție plăcută cu noul dvs. contor electronic de runde Lap Counters Carrera DIGITAL 124/ 132.

Indicații privind siguranța

• **AVERTIZARE!** Nu este indicat pentru copii sub 3 ani. Pericol de sufocare datorită pieselor mici ce pot fi înghițite. Atenție: Pericol de prindere datorită funcționării.

• Pista și mașinile trebuie verificate în mod regulat și văzut să nu prezinte defecțiuni la cabluri, ștecăre și carcase! Piesele defecte se schimbă.

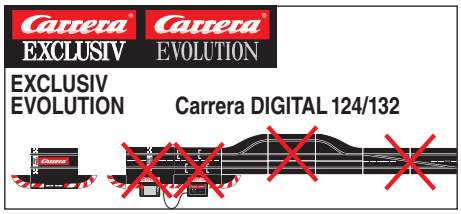
• Pista pentru mașini nu este indicată pentru utilizarea în aer liber sau în încăperile cu umiditate! Lichidele trebuie ținute la distanță.

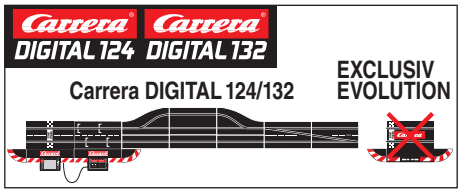
• Pentru a evita scurtcircuitările, nu se pun piese metalice pe pistă. Pista nu se amplasează în imediata apropiere a obiectelor sensibile, deoarece mașinile care ar putea ieși de pe pistă ar putea provoca pagube.

• Înainte de curățire trebuie scos ștecărul din priză! Pentru curățire se va folosi o cârpă umedă, fără solvenți sau chimicale. Dacă nu se folosește, pista se păstrează protejată de praf și la loc uscat, cel mai bine în cutia originală.

• Pista pentru mașini nu se folosește la înălțimea ochilor sau a feței deoarece există pericol de rănire datorită mașinilor care sunt aruncate de pe pistă.

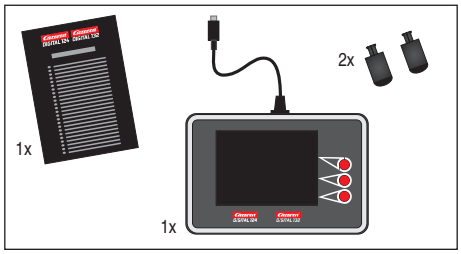
Indicație importantă





Vă rugăm să țineți cont că Exclusiv/Evolution (sistem analog) și Carrera DIGITAL 124/132 (sistem digital) sunt două sisteme separate și complet independente. Vă atenționăm în mod special să separați cele două sisteme la montarea pistei, adică nu este permis ca o șină de racord de la Exclusiv/Evolution să se afle într-un segment cu șina de racord incl. Black Box de la Carrera DIGITAL 124/132. Nici măcar atunci când este conectată la alimentarea de curent doar una din cele două șine de racord (șina de racord Exclusiv/Evolution sau șina de racord Carrera DIGITAL 124/132 incl. Black Box).
De asemenea, nu este permisă montarea nici a altor componente de la Carrera DIGITAL 124/132 (devieri, contor electronic de runde, Pit Stop) într-un traseu Exclusiv/Evolution, adică să se utilizeze pentru joc modul analog. Dacă nu se respectă indicațiile de mai sus, nu este exclusă posibilitatea ca piesele componente Carrera DIGITAL 124/132 să se defecteze. În acest caz se exclude orice pretenție de garanție.

Conținutul ambalajului



1 Contor de runde inclusiv cablu de conectare
2 Picioare
1 Instrucțiuni de utilizare

Vă rugăm să verificați conținutul să fie complet și să nu fi suferit eventual deteriorări de la transport. Ambalajul conține informații importante și trebuie de asemenea păstrat.

Descriere

Contorul de runde 30355 se poate folosi exclusiv cu unitatea de control 30352 și permite numărarea rundelor și măsurarea timpului pentru un număr de până la 8 mașini, din care până la 6 mașini pot fi comandate activ. În plus pot fi afișate mașinile Autonomous Car și Pace Car.

Indicație: Dacă circulă simultan mai multe mașini Autonomous acestea se numără împreună pe poziția 7, iar toate mașinile Pace împreună pe poziția 8.

La utilizarea benzii Pit Lane 30356 poate avea loc și o numărare a rundelor respectiv o măsurare a timpului în Pit Lane. Pentru informații suplimentare vezi și instrucțiunile de utilizare a unității de control Control Unit 30352.

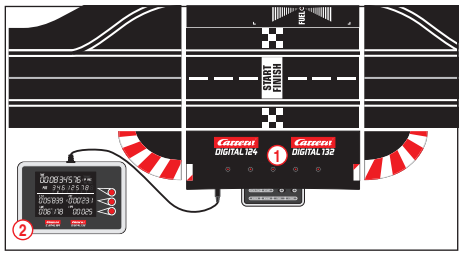
Setări din fabricație:
- Cursă în funcție de numărul de runde = 50
- Cursă în funcție de timpe = 5 minute
- Contrast = 20
- Luminozitate = 20

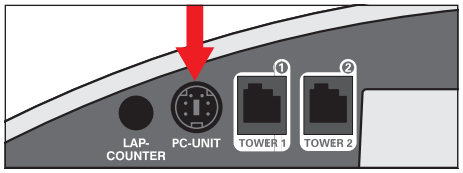
Funcții

- Mod de training
- Curse în funcție de numărul de runde max. 9999
- Curse în funcție de timp max. 49:59'59''
- F1- oder Slot-Modus für Rennende wählbar
- Afișarea poziției pe display

Contorul de runde Lap Counter dispune de o funcție de memorie. Dacă se modifică valorile setate din fabricație, valorile modificate se păstrează până ce sunt modificate din nou.

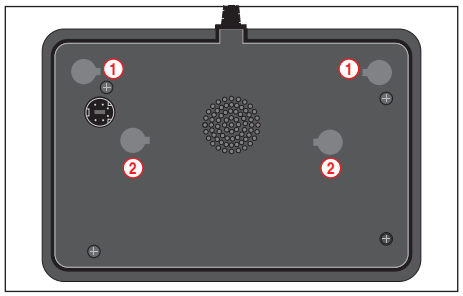
Conectarea





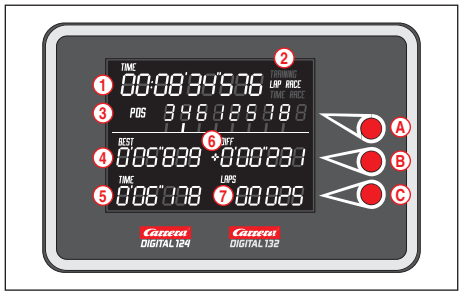
Pentru contorul Lap Counter (2) nu este necesară o șină separată. Dispozitivul se conectează direct cu mufa "PC UNIT" a unității Control Unit (1) și este imediat funcționabil.

Instalarea contorului de runde



Pe partea dorsală a carcasei se află suporturile pentru picioare. În funcție de înclinația dorită, picioarele se pot introduce în poziția (1) sau (2). Pentru a monta picioarele, acestea se introduc complet în suport până sunt asigurate. Pentru demontare, picioarele se trag din suport.

Descriere display



(1) Afișaj timp total
(2) Mod cursă
(3) Afișaj poziție
(4) Cel mai bun timp de runde
(5) Cel mai slab timp de runde
(6) Diferența față de primul
(7) Număr de runde parcurse
(A) - (C) Taste de operare

Pregătirea startului

Înainte de utilizarea contorului de runde trebuie codate toate mașinile. Pentru codarea fiecărei mașini vezi instrucțiunile de utilizare a unității Control Unit.

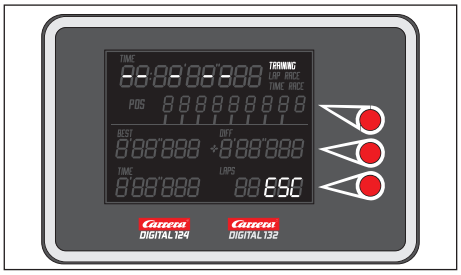
Start greșit

Dacă în timpul fazei de start cu semafor se acționează maneta manuală a unei mașini, acest fapt se consideră start greșit. Mașina care a cauzat startul greșit se pornește scurt, iar LED-ul mașinii/manetei respective pâlpâie. Cursa respectiv antrenamentul nu se autorizează și trebuie startat din nou.

Mod de training

Modul de training servește pentru antrenament și plasarea la start a cursei și poate fi pornit fără setarea rundelor sau a timpului. Pentru setarea modului de training procedați în felul următor:

1. Porniți unitatea de control Control Unit (comutator ON/OFF).
2. LED-ul din mijloc al unității de control luminează continuu după cca. 1 secundă și se aude un semnal acustic scurt.
3. Contorul electronic Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132 pornește automat în modul de training.



4. Apăsați o dată pe butonul de start al unității de control - toate LED-urile luminează continuu.
5. Așezați mașina codată /mașinile codate dinainte pe șina de racord.
6. Apoi apăsați din nou butonul de start - se inițializează secvența de start, LED-urile sunt aprinse și se aud semnale acustice.
7. Cursa de antrenament începe după încheierea secvenței de start și începe să se cronometreze timpul total (“TIME”).

În timpul și după un antrenament se poate comuta pe fiecare mașină în parte prin **tasta A**. În afișajul poziției de sub mașina selectată va fi afișată o bară verticală. Pentru mașina respectivă se afișează pe display următoarele date:

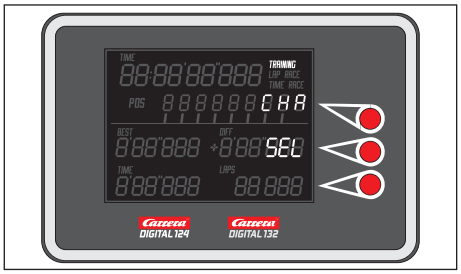
- Cel mai bun timp pe runde
- Cel mai slab timp pe runde
- Diferența față de prima mașina ca timp respectiv ca număr de runde
- Numărul rundelor parcurse

Pentru a încheia cursa de antrenament apăsați în timpul cursei o dată pe **tasta C** (“ESC”). Pentru a ajunge înapoi în meniul principal trebuie apăsată din nou **tasta C** (“ESC”).

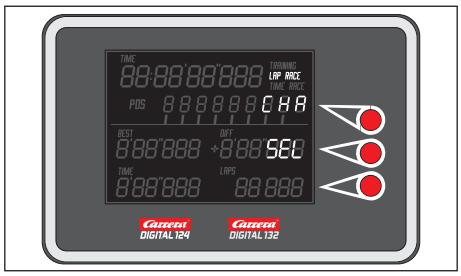
Indicație:
Dacă după încheierea modului de training se pierd toate datele. Timpii individuali pe runde peste 09:59:999 nu pot fi afișați pe display.

Cursă în funcție de numărul de runde

Pentru a seta o cursă în funcție de numărul de runde apăsați în meniul principal pe **tasta C** (“ESC”). Afișajul trece în modul de selectare.

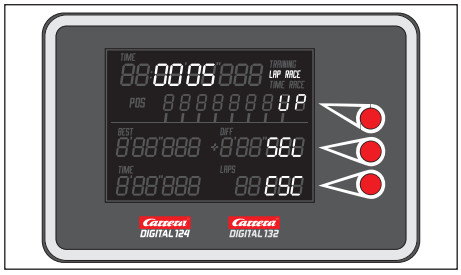


Cuvântul “TRAINING” pâlpâie și pe display apar literele “CHA” pentru change (modificare) și “SEL” pentru select (selectare). Cu **tasta A** (“CHA”) se modifică modul până ce pâlpâie “LAP RACE”.

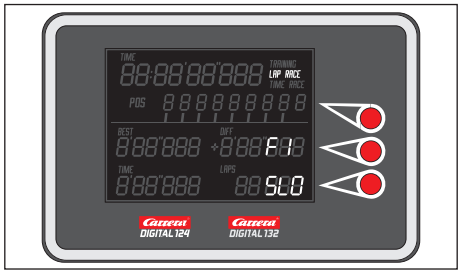


Cu **tasta B** (“SEL”) se confirmă selecția și se ajunge la următoarea introducere.

În pasul următor se stabilește numărul de runde. În principiu are loc mai întâi setarea unităților, apoi a zecilor și a sutelor, iar la urmă a miilor (cifra respectivă pâlpâie pe display). Prin apăsarea tastei A (“UP”) măriți cifra. Pentru a trece la următoarele poziții apăsați tasta B (“SEL”) și setați valoarea conform descrierii. Dacă numărul de runde setat anterior nu trebuie modificat, atunci confirmați numărul prin apăsarea tastei B (“SEL”) până ce dispare afișajul rundelor.



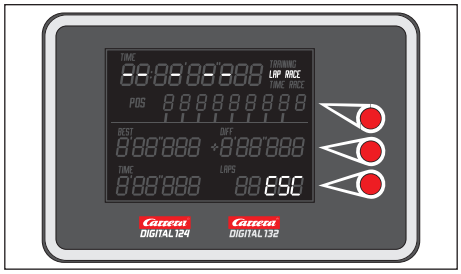
După introducerea rundelor trebuie în continuare stabilit modul de încheiere al cursei. Cu ajutorul tastelor respective se poate selecta “F1” sau “SLOT”.



Modul F1:
După ce mașina care a condus cursa a încheiat rundele impuse, la următoarele mașini se măsoară doar runda curentă.

Modul Slot:
Toate mașinile trebuie să parcurgă toate rundele impuse până ce se încheie cursa.

După selectarea modului, afișajul trece în modul de disponibilitate și așteaptă semnalul de start.



Apăsați o dată pe tasta “START” de pe unitatea de control și plasați mașinile pe șina de racord. Apoi apăsați din nou tasta de start. Se scurge secvența de start și pornește timpul de pe contorul de runde.

În timpul și după o cursă în funcție de numărul de runde se poate comuta pe fiecare mașină în parte prin **tasta A**. În afișajul poziției de sub mașina selectată va fi afișată o bară verticală. Pentru mașina respectivă se afișează pe display următoarele date:

- Cel mai bun timp pe runde
- Cel mai slab timp pe runde
- Diferența față de prima mașina ca timp respectiv ca număr de runde
- Numărul rundelor parcurse

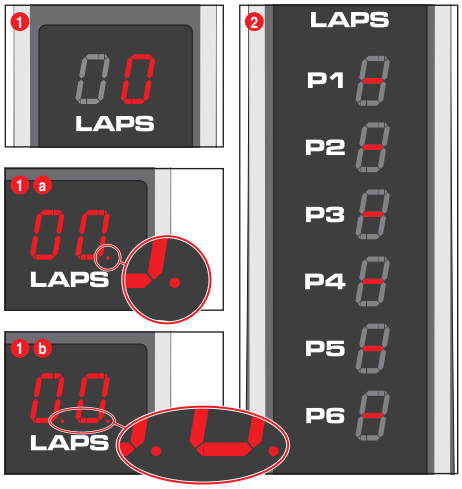
Dacă o mașină a încheiat cursa, acest fapt se va afișa la poziția respectivă printr-o pâlpâire pe display. La finalul cursei se aude un semnal acustic, iar afișajul de pe display începe să pâlpâie.

Pentru a întrerupe o cursă în desfășurare apăsați în timpul derulării o dată pe **tasta C** (“ESC”).

Afișaj cursă după runde Poziție turn

Dacă se utilizează contorul Lap Counter în legătură cu turnul de poziții Position Tower 30357, pe afișajul cu segmente cel mai de sus se indică numărul de runde setat. În timpul cursei, acest număr scade descrescător la zero până ce cursa se încheie prin mașina câștigătoare.

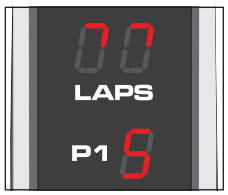
Afișajul rundelor din două cifre poate reprezenta prin afișajul cu segmente maxim 250 de runde. Cifra sutelor este reprezentată prin puncte, jos în dreapta în segmentul respectiv.



1 Afișaj tip segment cu LED și 2 poziții pentru afișarea numărului de runde
- 1 a Afișaj 100 runde
- 1 b Afișaj 200 runde

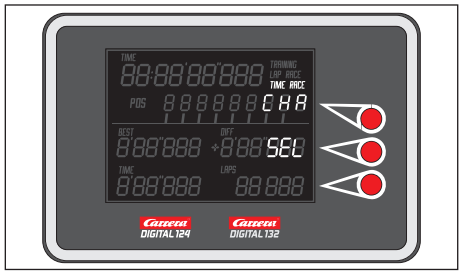
2 Câte un afișaj cu LED cu 1 poziție pentru afișarea poziției în cursă a maxim 6 vehicule

La un număr setat de runde de peste 250 se afișează două cârlige în afișajul cu segmente de sus. De abia după alte 250 de runde de parcurs, afișajul numără descrescător până la zero.

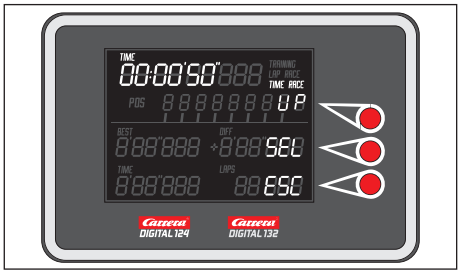


Cursa în funcție de timp

Pentru a seta o cursă în funcție de timp apăsați **tasta C** (“ESC”) din meniul principal. Afișajul trece acum în modul de selectare. Apăsați **tasta A** (“CHA”) până ce pe afișaj pâlpâie cuvântul “TIME RACE”.

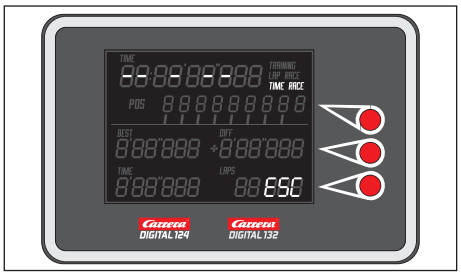


Confirmați selecția prin apăsare pe **tasta B** (“SEL”) pentru a ajunge la introducerea timpului.



După selectare pâlpâie poziția secundelor. În principiu se setează mai întâi secundele, iar apoi minutele și la urmă orele (cursorul display-ului pâlpâie la fiecare poziție).Prin apăsarea pe **tasta A** (“UP”) măriți cifra. Pentru a trece la pozițiile următoare apăsați **tasta B** (“SEL”) și setați timpul dorit conform descrierii.
Dacă timpul cursei setat anterior nu trebuie modificat, atunci confirmați-l prin apăsări repetate pe **tasta B** (“SEL”) până ce dispare afișajul timpului.

După introducerea timpului, afișajul trece în modul de disponibilitate și așteaptă semnalul de start.



Apăsați o dată pe tasta “START” de pe unitatea de control și plasați mașinile pe șina de racord. Apoi apăsați din nou tasta de start. Se scurge secvența de start și pornește numărătoarea inversă a timpului total de pe contorul de runde.

În timpul și după o cursă în funcție de timp se poate comuta pe fiecare mașină în parte prin **tasta A**. În afișajul poziției de sub mașina selectată va fi afișată o bară verticală. Pentru mașina respectivă se afișează pe display următoarele date:

- Cel mai bun timp pe runde
- Cel mai slab timp pe runde
- Diferența față de prima mașina ca timp respectiv ca număr de runde
- Numărul rundelor parcurse

Dacă a expirat timpul total, cursa s-a încheiat și se aude un semnal acustic, iar pozițiile tuturor mașinilor pâlpâie pe display. În rândul de sus “TIME” se afișează apoi timpul total al mașinii câștigătoare.

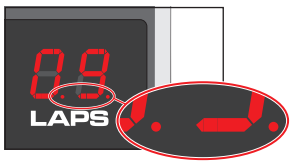
Pentru a întrerupe o cursă în desfășurare apăsați în timpul rulării pe **tasta C** (“ESC”).

Afișaj cursă după timp Poziție turn

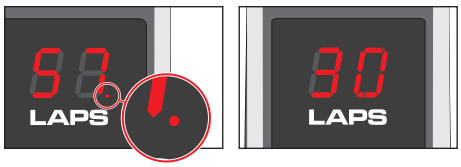
Dacă se utilizează contorul Lap Counter în legătură cu turnul de poziții Position Tower 30357, pe afișajul cu segmente cel mai de sus se indică timpul încă rămas. În timpul cursei, acest timp se reduce la zero până ce cursa se încheie.

La o cursă în funcție de timp se poate seta un timp maxim de 49:59'59”. Orele sunt semnalizate prin două puncte pe afișajul cu segmente. După expirarea orelor, minutele rămase sunt reprezentate de punctul din afișajul din dreapta cu segmente. La începerea ultimului minut al cursei, afișajul numără invers secundele, fără punct, până la zero.

Afișajul orelor

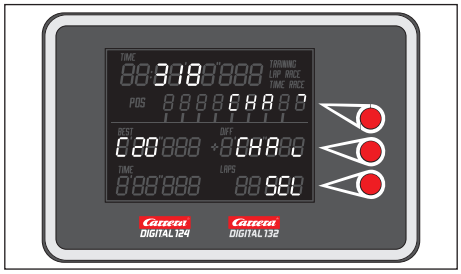


Afișajul minutelor **Afișajul secundelor**

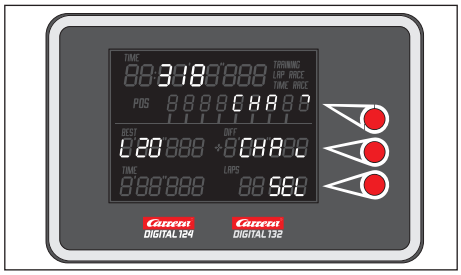


Setările display-ului

Pentru ajustarea lizibilității se poate seta contrastul display-ului în 20 de trepte. Pentru aceasta se oprește unitatea de control. Se ține apăsată tasta A în timp ce se pornește unitatea de control, până ce se modifică afișajul display-ului conform figurii. Rândul de sus indică versiunea respectivă de software.
Cu “CHA ⌝” și “CHA ⌞” se poate modifica (max. 20) contrastul display-ului. Pentru a prelua valoarea selectată apăsați pe **tasta C** (“SEL”).



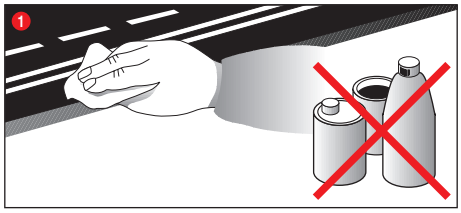
Pentru ajustarea lizibilității se poate seta luminozitatea iluminării de fundal în 20 de trepte. Pentru aceasta se oprește unitatea de control. Se ține apăsată **tasta C** (“ESC”) în timp ce se pornește unitatea de control, până ce se modifică afișajul display-ului conform figurii. Rândul de sus indică versiunea respectivă de software.
Cu “CHA ⌝” și “CHA ⌞” se poate modifica luminozitatea iluminării de fundal (max. 20). Pentru a prelua valoarea selectată apăsați pe **tasta C** (“SEL”).



Funcția Reset

Pentru a reseta toate setările contorului de runde țineți apăsată **tasta B** de pe contorul de runde în timp ce porniți unitatea de control. Țineți tasta atât timp apăsată până ce apare din nou afișajul de training. Astfel toate datele vor fi resetate la valorile setate din fabricație. (vezi descrierea)

Întreținerea și curățirea



Pentru a asigura o funcționare ireproșabilă a pistei, trebuie curățate toate piesele pistei în mod regulat. Înainte de curățire se scoate ștecărul din priză.

1 **Pista:** Se curăță suprafața pistei de rulare și canalul benzii cu o cârpă uscată. Pentru curățire nu se vor folosi solvenți sau chimicale. Dacă nu se folosește, pista se păstrează protejată de praf și la loc uscat, cel mai bine în cutia originală.

Remedierea erorilor Tehnica de deplasare

Remedierea erorilor:
În caz de deranjamente, vă rugăm să verificați următoarele:
• Sunt corecte conexiunile electrice?
• Transformatorul și regulatorul manual au fost conectate corect?
• Sunt perfecte îmbinările pistei?
• Pista și canalul benzii sunt curate și fără corpuri străine?
• Contactorii sunt în ordine și fac contact cu șina de curent?
• Vehiculele au fost codificate corect pe regulatoarele manuale respective?
• În caz de scurtcircuit electric se întrerupe automat alimentarea electrică a pistei pentru cca. 5 secunde și se semnalează prin semnale optice.
• Vehiculele se află pe pistă în direcția de deplasare? Dacă nu funcționează, se comută sensul de deplasare de la comutatorul de pe partea inferioară a mașinii.

Indicație
În timpul jocului, piesele mici ale mașinii, precum spoiler sau oglinzi, care se construiesc așa pentru a fi cât mai aproape de original, se pot desprinde sau rupe. Pentru a evita aceasta, aveți posibilitatea de a le îndepărta de pe mașină înainte de joacă, pentru a le proteja.

Tehnica de deplasare:
• Pe segmentele drepte se poate merge cu viteză, înainte de curbe trebuie frânat, iar la ieșirea din curbă se poate accelera din nou.
• Mașinile nu se țin și nu se blochează dacă motorul merge deoarece aceasta ar putea duce la supraîncălzire și defectarea motorului.

Indicație: Dacă se folosește pe sisteme de șine care nu sunt produse de Carrera, elementul de ghidare existent trebuie înlocuit cu un element de ghidare special (#85309). Zgomotele de mers ușoare la folosirea trecerilor Carrera (#20587) sau a curbelor în pantă 1/30° (#20574) sunt condiționate de originalitatea la scară și nu se remediază pentru o funcționare bună a jocului.

Toate piesele de schimb Carrera se găsesc în Web Shop:
carrera-toys.com
Livrarea se face exclusiv în Germania, Austria, Olanda, Belgia și Luxemburg.

Date tehnice

Tensiunea de ieșire · transformatorul jucăriei

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Moduri de alimentare cu curent electric
1.) Operarea jocului = vehiculele sunt operate prin telecomenzi manuale
2.) Staționare / Operare stand-by = nu se operează telecomenzile manuale, nu se poate juca
3.) Operare stand-by = după cca. 20 minute de stare de pauză șina de conectare trece în modul de operare stand-by.
LED-ul mijlociu pâlpâie la intervale mai lungi.
CONSUMUL DE CURENT < 1 Watt / 1W
Prin acționarea telecomenzii manuale se întrerupe modul de funcționare în stand-by, trenul se află din nou în mod de operare în pauză.
4.) Deconectarea = Adaptorul se deconectează de la rețeaua de curent

Acest produs poartă simbolul pentru aruncarea selectivă a deșeurilor electrice cu simbolul WEEE. Acest lucru înseamnă că acest produs este conform directivelor EU 2002/96/EC, este necesar să se arunce în mod corespunzător, pentru a minima poluarea mediului înconjurător. Informații suplimentare veți obține de la direcțiile locale sau regionale corespunzătoare.
Acest proces de aruncare, de distrugere a restului acestui produs, provoacă substanțe nocive și periculoase pentru sănătate și pentru mediul înconjurător.

Indholdsfortegnelse

Sikkerhedshenvisninger 55
Vigtig henvisning 55
Emballageindhold 55
Beskrivelse 55
Funktioner 55
Tilslutning 55
Opstilling af Lap Counter 55
Displayoversigt 55
Forberedelse af starten 56
Fejlstart 56
Træningsindstilling 56
Rundeløb 56
Indikation distancekørsel Position Tower 56
Tidsløb 56
Indikation tidskørsel Position Tower 57
Displayindstillinger 57
Reset-funktion 57
Vedligeholdelse og pleje 57
Fejlkorrektur /Køreteknik 57
Tekniske data 57

Velkommen

Hjertelig velkommen i Team Carrera!
Betjeningsvejledningen indeholder vigtige informationer om opbygning og betjening af din elektroniske Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit. Læs den opmærksomt igennem og opbevar den derefter. I tilfælde af yderligere spørgsmål henvend dig venligst til vores salgsafdeling eller gå på vores hjemmeside: **carrera-toys.com carreraclub.com**

Gennemgå venligst indholdet for fuldstændighed og eventuelle transportskader. Emballagen indeholder vigtige informationer og bør ligeledes opbevares.

Bemærk venligst at den elektroniske Lap Counter kun er funktionsdygtig i forbindelse med 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit. Lap Counter'en kan anvendes til Carrera DIGITAL 124/132-køretøjer.

Skule du have brug for informationer om betjeningen af 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit, beder vi dig venligst se betjeningsvejledningen til Control Unit.

Vi ønsker dig god fornøjelse med din nye elektroniske Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132.

Sikkerhedshenvisninger

• **ADVARSEL !** Ikke egnet for børn under 36 måneder. Kvælningsfare ved slugning af smådele. Pas på: På grund af funktionen er der risiko for klemning.

• Banen og fartøjerne skal efterses regelmæssigt for skader på ledninger, stik og kabinetter! Beskadigede dele skal skiftes ud!

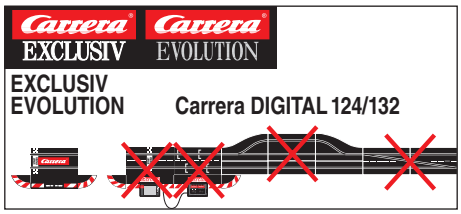
• Racerbanen til bilerne er ikke egnet til udendørs drift eller drift i fugtige rum! Holdes væk fra væsker!

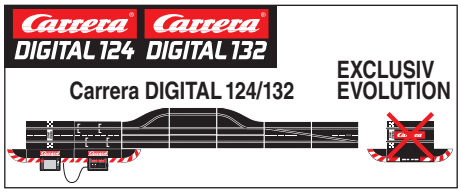
• For at undgå kortslutninger, må der ikke lægges metaldele på banen. Banen må ikke opbygges i umiddelbar nærhed af skrøbelige genstande, fordi fartøjer, der slynges fra banen, kan forårsage beskadigelser.

• Træk hanstikket før rensning! Benyt et fugtigt tørklæde til rensning, ingen løsningsmidler eller kemikalier. Opbevar banen støvbeskyttet og tør, når banen er ikke i brug, bedst i originalemballagen.

• Kør ikke bilvæddeløb i ansigts- eller øjenhøjde, for der består fare for kvæstelser gennem rutsjende køretøjer!

Vigtig henvisning

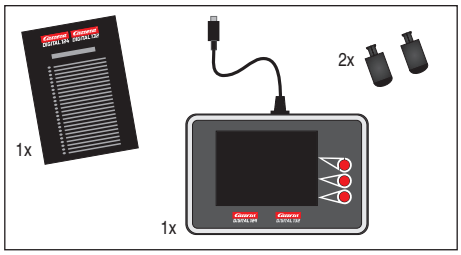




Tag venligst hensyn til, at det ved Exclusiv/Evolution (analogt system) og Carrera DIGITAL 124/132 (digitalt system) drejer sig om to separate og fuldstændigt selvstændige systemer.

Vi gør udtrykkeligt opmærksomme på, at systemerne skal adskilles under opbygningen af banen, dvs. at der på en strækning ikke må befinde sig nogen tilslutningsskinner fra Exclusiv/Evolution samtidigt med tilslutningskinner inkl. Black Box fra Carrera DIGITAL 124/132. Heller ikke da, hvis en af begge tilslutningsskinner (Exclusiv/Evolution tilslutningsskinne eller Carrera DIGITAL 124/132 tilslutningsskinne inkl. Black Box) er tilsluttet til strømforsyningen. Desuden må de yderligere komponenter fra Carrera DIGITAL 124/132 (spor, elektronisk omgangstæller, Pit Stop) heller ikke indbygges i en Exclusiv/Evolution bane, dvs. bruges analogt. Hvis der ikke tages hensyn til de ovenfor anførte henvisninger, kan det ikke udelukkes, at Carrera DIGITAL 124/132 komponenterne bliver ødelagt. I dette tilfælde kan der ikke gøres krav på garanti gældende.

Emballageindhold



1 Lap Counter inkl. tilslutningskabel
2 Stativer
1 Betjeningsvejledning

Gennemgå venligst indholdet for fuldstændighed og eventuelle transportskader. Emballagen indeholder vigtige informationer og bør ligeledes opbevares.

Beskrivelse

Lap Counter 30355 er udelukkende anvendelig med Control Unit 30352, og muliggør optællingen af laps og tidtagning for op til 8 køretøjer, hvoraf 6 køretøjer skal være aktivt styret. Yderligere kan Autonomous Car og Pace Car vises.

Bemærk: Når flere Autonomous Cars kører samtidigt, bliver disse talt sammen på position 7, og alle Pace Cars bliver talt sammen på position 8.

Ved anvendelse af Pit Lane 30356 kan man også lave en laptælling eller tidtagning i Pit Lane. Se også driftsvejledningen for Control Unit 30352 for yderligere informationer om dette.

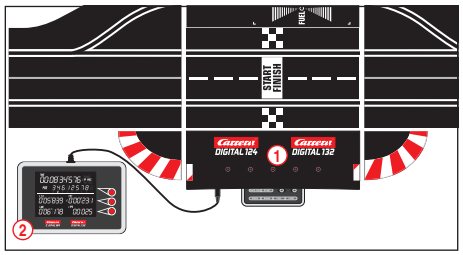
Fabriksindstillinger:
- Rundeløb = 50
- Tidsløb = 5 minutter
- Kontrast = 20
- Lysstyrke = 20

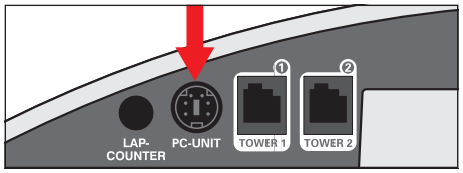
Funktioner

- Træningsindstilling
- Maks. 999 rundeløb
- Maks. 49:59'59" tidsløb
- F1- eller Slotindstilling kan vælges til løbsafslutning
- Positionsvisning på displayet

Lap Counter råder over en memoryfunktion. Så snart fabriksindstillingen ændres, bibeholdes de ændrede værdier, indtil disse indstilles på ny igen.

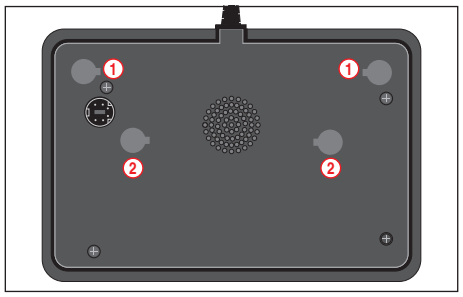
Tilslutning





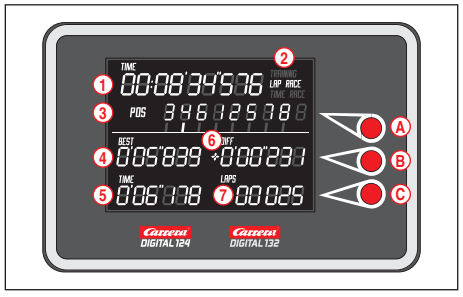
Til Lap Counter (2) behøves ingen særskilt skinne. Apparatet forbindes direkte med tilslutningsstikket „PC UNIT" på Control Unit (1) og er straks klar til drift.

Opstilling af Lap Counter



På bagsiden af kabinettet findes indtagene til stativerne. Alt efter ønsket hældning kan stativerne indsættes i position (1) eller (2). Ved montering af stativerne, skal de indsættes i bund i indtagene, indtil de hviler fast. Ved afmontering trækkes de ud af indtagene.

Displayoversigt



(1) Visning af samlet tid
(2) Løbsindstilling
(3) Positionsvisning
(4) Bedste laptid
(5) Seneste laptid
(6) Restafstand til fører af feltet
(7) Antal kørte laps
(A) - (C) Betjeningsknapper

DK

Forberedelse af starten

Før anvendelse af Lap Counter skal alle køretøjer kodes. For kodning af de enkelte køretøjer henvises til betjeningsvejledningen til Control Unit.

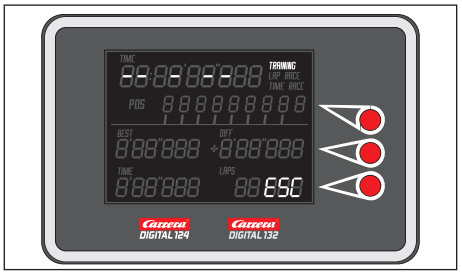
Fejlstart

Hvis der under startfasen røres ved en håndregulator i et køretøj, har dette værdi som fejlstart. Køretøjet som har forårsaget fejlstarten sætter kort i gang, og LED'en på det pågældende køretøj/den pågældende regulator blinker, og løbet eller træningen skal startes forfra.

Træningsindstilling

Træningsindstillingen bruges til træning og startplacering, og kan startes uden lap- eller tidsindstilling. For indstilling af træningsindstilling skal du gøre som følger:

1. Tænd for Control Unit (ON/OFF-kontakt).
2. Den midterste LED på Control Unit lyser efter ca. 1 sekund konstant, og der lyder et kort akustisk signal.
3. Den elektroniske Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132 tændes automatisk i Træningsindstilling.



4. Tryk en gang på startknappen på Control Unit - alle LED'er lyser konstant.
5. Opstil det/de forkodede køretøj/er på tilslutningsskinnen.
6. Tryk til sidst igen på startknappen - startsekvensen indledes, LED'erne lyser, og det akustiske signal lyder.
7. Træningsløbet begynder efter udløbet af startsekvensen og den samlede tid („TIME") begynder at tælle.

Under og efter en træning kan man via **Knappen A** skifte mellem de enkelte køretøjer. Herved vises en lodret streg i positionsvisningen under det valgte køretøj. For det pågældende køretøj vises de følgende data på displayet:

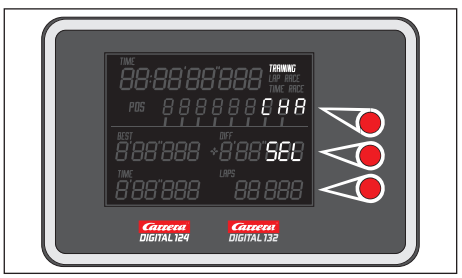
- Bedste laptid
- Seneste laptid
- Afstand til det førende køretøj som tidsafstand eller lapafstand
- Antal kørte laps

For at afslutte træningsløbet skal du under løbet trykke en gang på **knappen C** („ESC"). For at gå tilbage til hovedmenuen skal man igen trykke på knappen C.

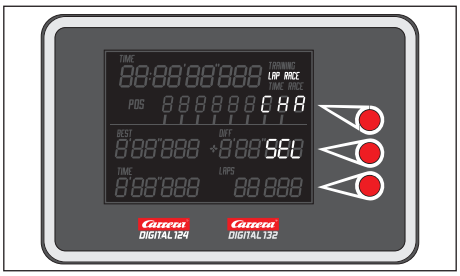
Bemærk:
Efter afslutning af Træningsindstilling går alle data tabt. Enkelte laptider på over 09:59:999 kan ikke vises på displayet.

Rundeløb

For at oprette et rundeløb skal du trykke på **knappen C** („ESC") i hovedmenuen. Visningen skifter nu til Valgindstilling.

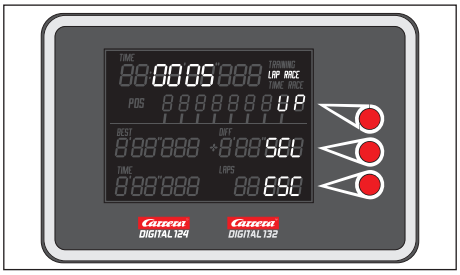


Ordet „TRAINING" blinker, og på displayet vises bogstaverne „CHA" for Change (skift) og „SEL" for Select (valg). Via **knappen A** („CHA") skifer indstillingen indtil „LAP RACE" blinker.

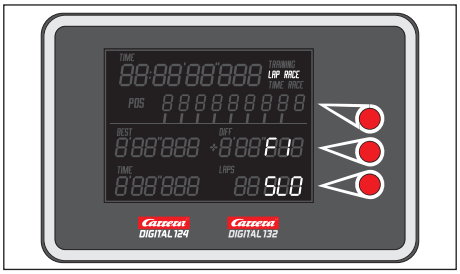


Via **knappen B** („SEL") bekræftes valget, og man går videre til næste indtastning.

I det næste trin fastsættes anatallet af laps. Principielt følger først indstillingen af 1. sted, herefter 10. sted og sted nr. 100, og til sidst sted nr. 1.000 (det pågældende tal blinker på displayet). Ved tryk på **knappen A** („UP") øger du tallet. For at skifte til de næste steder skal du trykke på **knappen B** („SEL") og indstille værdien som beskrevet. Hvis det forindstillede laptal ikke skal ændres, skal du bekræfte dette ved at trykke på **knappen B** („SEL") indtil Lapvisning forsvinder.



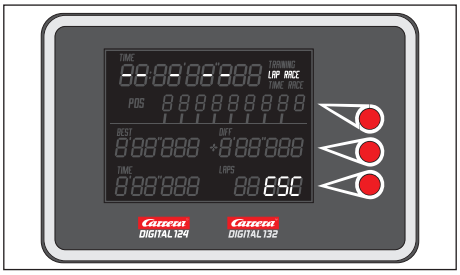
Efter korrekt indtastning af laps skal dernæst fastsættes indstilling for løbets afslutning. Man kan via de tilhørende knapper vælge „F1" eller „SLOT".



F1-indstilling:
Efter at det førende køretøj har gennemført referencelaps, måles kun det aktuelle lap ved de efterfølgende køretøjer.

Slot-indstilling:
Alle køretøjer skal gennemføre samtlige referencerunder indtil løbet er slut.

Efter valg af indstilling skifter visningen om til Standbyindstilling og venter på startsignalet.



Tryk en gang på knappen „START" på Control Unit og placer køretøjerne på tilslutningsskinnen. Tryk herefter igen på startknappen. Startsekvensen udløber og tidstællingen begynder på Lap Counter.

Under og efter et rundeløb kan man via **knappen A** skifte mellem de enkelte køretøjer. Herved vises en lodret streg i positionsvisningen under det valgte køretøj. For det pågældende køretøj vises de følgende data på displayet:

- Bedste laptid
- Seneste laptid
- Afstand til det førende køretøj som tidsafstand eller lapafstand
- Antal kørte laps

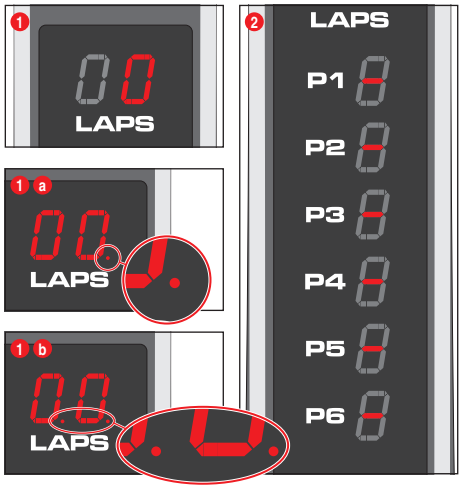
Hvis et køretøj har afsluttet løbet vises dette på den pågældende position med blink på displayet. Ved løbets afslutning lyder et akustisk signal og displayvisningen begynder at blinke.

For at afbryde et igangværende rundeløb skal du under løbet trykke en gang på **knappen C** („ESC").

Indikation distancekørsel Position Tower

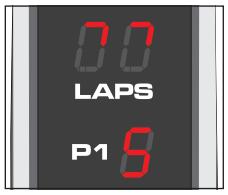
Ved anvendelse af Lap Counter i forbindelse med Position Tower 30357 vises det indstillede antal laps i den øverste segmentvisning. Under løbet tæller denne baglæns til nul indtil løbet er afsluttet af det førende køretøj.

Den tocifrede lapvisning kan vise maksimalt 250 laps via segmentvisningen. Hundrede-placeringerne vises dermed ved hjælp af punkterne nederst til højre i det tilhørende segment.



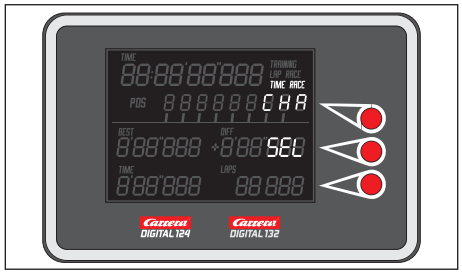
1 2-cifret LED-segmentvisning til visning af rundeantal
1a Visning 100 runder
1b Visning 200 runder
2 1-cifret LED-segmentvisning til visning af maksimalt 6 bilers placering

Ved et indstillet lapantal på over 250 vises to kroge i den øverste segmentvisning. Først ved yderligere 250 laps til kørsel tæller visningen ned til nul.

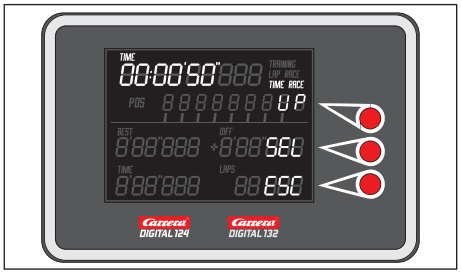


Tidsløb

For at oprette et tidsløb skal du trykke på **knappen C** („ESC") i hovedmenuen. Visningen skifter nu til Valgindstilling. Tryk på **knappen A** („CHA") indtil ordet „TIME RACE" blinker i visningen.

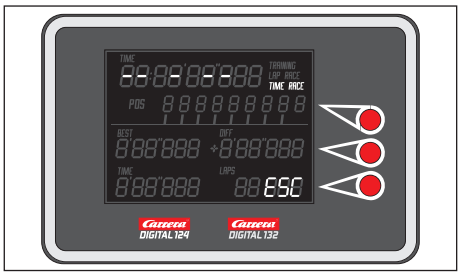


Bekræft valget ved at trykke på **knappen B** („SEL“) for at gå til indstastning af tid.



Efter valget blinker sekunderne. Principielt følger først indstillingen af sekunder, herefter minutter, og til sidst timer (displaycursoren blinker ved det tilhørende sted). Ved tryk på **knappen A** („UP“) øger du tallet. For at skifte til de næste cifre, skal du trykke på **knappen B** („SEL“) og indstille den ønskede tid som beskrevet.
Hvis den forindstillede løbstid ikke skal ændres, skal du bekræfte dette med flere tryk på **knappen B** („SEL“) indtil tidsvisningen forsvinder.

Efter indtastning af tid skifter visningen til Standbyindstilling og venter på startsignalet.



Tryk en gang på knappen „START“ på Control Unit og placer køretøjerne på tilslutningsskinnen. Tryk derefter igen på startknappen. Startsekvensen udløber og visningen af den samlede tid begynder at tælle ned på Lap Counter.

Under og efter et tidsløb kan man via knappen A skifte mellem de enkelte køretøjer. Herved vises en lodret streg i positionsvisningen under det valgte køretøj. For det pågældende køretøj vises de følgende data på displayet:

- Bedste laptid
- Seneste laptid
- Afstand til det førende køretøj som tidsafstand eller lapafstand
- Antal kørte laps

Hvis den samlede tid er udløbet, er løbet afsluttet. Der lyder et akustisk signal og positionen på alle køretøjer blinker på displayet. I den øverste række „TIME“ vises herefter den samlede tid for det førende køretøj.

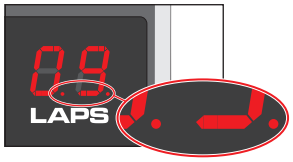
For at afbryde et igangværende tidsløb skal du under løbet trykke en gang på **knappen C** („ESC“).

Indikation tidskørsel Position Tower

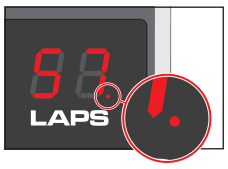
Ved anvendelse af Lap Counter i forbindelse med Position Tower 30357 vises den tid, der stadig skal køres, i den øverste segmentvisning. Under løbet tæller denne ned til nul, indtil løbet er afsluttet.

Ved et tidsløb kan man maksimalt indstille en tid på 49:59'59". Herved angives timerne via to punkter i segmentvisningen. Efter at timerne er udløbet vises de resterende minutter via punktet i den højre segmentvisning. Ved begyndelsen af det sidste minut af løbet nedtæller visningen et sekund af gangen uden punkt, til nul.

Timevisning



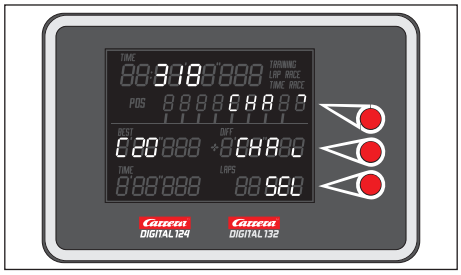
Minutvisning



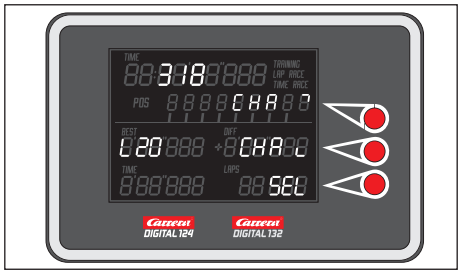
Sekundvisning

Displayindstillinger

For en tilpasning af læsbarheden kan kontrasten i displayet indstilles på 20 forskellige trin. For at gøre dette skal man slukke Control Unit. Hold **knappen A** nede mens Control Unit tændes, indtil den pågældede forkortelse ændres på displayet. Den øverste række viser den tilhørende softwareversion.
Med „CHA ⌝“ og „CHA ⌞“ kan man ændre displayets kontraststyrke (maks. 20). For at registrere den valgte værdi skal man trykke på **knappen C** („SEL“).



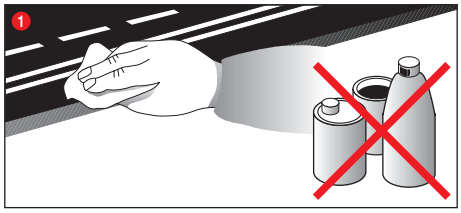
For en tilpasning af læsbarheden kan lysstyrken på baggrundsbelysningen indstilles på 20 forskellige trin. For at gøre dette skal man slukke Control Unit. Hold **knappen C** („ESC“) nede mens Control Unit tændes, indtil den pågældende forkortelse ændres på displayet. Den øverste række viser den tilhørende softwareversion.
Med „CHA ⌝“ og „CHA ⌞“ kan man ændre lysstyrken (maks. 20) på baggrundsbelysningen. For at registrere den valgte værdi skal du trykke på **knappen C** („SEL“).



Reset-funktion

For at nulstille samtlige indstillinger på Lap Counter, skal du under tændingen af Control Unit holde **knappen B** nede på Lap Counter. Hold knappen nede indtil Træningsvisning lyser igen. Alle data stilles hermed tilbage til fabriksindstilling. (se beskrivelse)

Vedligeholdelse og pleje



For at garantere en upåklagelig funktion af racerbanen, bør alle dele af racerbanen renses regelmæssigt. Før rensningen trækkes ledningen med hanstikket ud.

❶ **Racerbanen:** Hold vejbelægningen og sporrillerne ren med en tør klud. Der må ikke benyttes løsningsmidler eller kemikalier til rensning. Opbevar banen støvbeskyttet og tør, når banen er ikke i brug, bedst i originalemballagen.

Fejlkorrektur Køreteknik

Fejlkorrektur:
Ved teknisk uheld/fejl kontroller det følgende:
• Er strømtilslutningerne korrekte?
• Transformeren og håndspeeder tilsluttet korrekt?
• Er banens forbindelser fejlfri?
• Er racerbanen og sporrillerne rene og fri for fremmedlegemer?
• Er slæbeskoene i orden og har kontakt til strømføringsskinnen?
• Er køretøjerne indkoderet korrekt til den tilsvarende håndspeeder?
• Ved elektrisk kortslutning bliver banens strømtilføring automatisk afbrudt for ca. 5 sekunder og meldt gennem akustiske og optiske signaler.
• Står fartøjerne på banen i køreretningen? Ved ikke-funktion skift da køreretnings-afbryder på fartøjets underside om.

OBS:
Under legen kan der eventuelt løsnes eller brække smådele fra fartøjerne af, som spoiler eller spejle, der på grund af ønsket om originaludseende skal kopieres på denne måde. For at undgå dette, har du mulighed for at fjerne disse før legen begynder.

Køreteknik:
• På de lige skinner må der køres hurtigt, foran kurven skal der bremses, ved udgangen kan tempoet igen forøges.
• Fartøjerne må med løbende motor ikke holdes fast eller blokeres, derved kan der forekomme overophedning og motorskader.

OBS: Ved brug af skinnesystemer, der ikke er produceret af Carrera, skal den eksisterende styretap erstattes med specialstyretappen (#85309). Let kørestøj ved brug af Carrera-overkørsel (#20587) eller stejlkurve 1/30° (#20574) skyldes den originale målestok og er uden betydning for en upåklagelig kørsel.

Alle Carrera-reservedele kan fås i Web shoppen:
carrera-toys.com
Levering sker udelukkende til Tyskland, Østrig, Nederlandene, Belgien og Luxembourg.

Tekniske data

Udgangsspænding · legetøjstransformer

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Strømmodi
1.) Køremodus = køretøjet styres via håndgasregulatoren
2.) Hvilemodus = håndgasregulator bruges ikke, ingen kørsel
3.) Stand-by = efter ca. 20 minutter hvilemodus går tilslutningsskinnen på stand-by modus. Den midterste LED blinker med lange mellemrum.
STRØMFORBRUG < 1 watt / 1W
Ved tryk på håndgasregulatoren afsluttes stand-by modus, banen befinder sig igen i hvilemodus.
4.) Ud-tilstand = netenhed adskilt fra strømnettet

Dette produkt er forsynet med symbolet for selektiv bortskaffelse af elektrisk udstyr (WEEE). Det betyder, at dette produkt fra EU-direktivet 2002/96/EF skal bortskaffes tilsvarende for at minimere risikoen for miljøskader.
Yderligere informationer kan du få hos dine lokale eller regionale myndigheder.Elektroniske produkter, der er udelukket fra denne selektive bortskaffelsesproces, udgør en fare for miljøet og helbreddet pga. forekomsten af farlige substanser.

RC

目录

安全提示 58
重要提示 58
包装内容 58
说明 58
功能 58
连接 58
计圈器安装 58
显示总览 58
启动准备 59
误启动 59
训练模块 59
计圈比赛 59
位置塔记圈赛显示 59
计时比赛 59
位置塔计时赛显示 60
显示设置 60
复位功能 60
维护和护理 60
排除故障和行驶技术 60
技术数据 60

欢迎

欢迎加入Carrera团队
使用说明书包含关于建造和运行Carrera DIGITAL 124/132电子计圈器的重要信息。请仔细阅读本说明并将之好好保存。
如有问题，请您同我们的销售部门联系，或访问我们的网页carrera-toys.com · carreraclub.com

请检查包装内容是否完整,是否存在运输破损。外包装上有重要信息,因此也应好好保存。

请注意，电子计圈器只能与30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit 相关功能连接。计圈器可用于Carrera DIGITAL 124/132车辆。

如果您需要30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit的相关使用说明，请参阅Control Unit的使用说明。

我们希望您能尽情享受崭新的Carrera DIGITAL 124/132 电子计圈器所带来的欢乐。

安全提示

• 警告！不适用于小于36个月的儿童。 内含小块部件，不慎吞咽可导致窒息危险。请注意: 产品功能性质决定，有卡住的危险。

• 应定期检查车道和车辆上的电线、插头和壳体是否完好。若部件损坏,应及时更换。

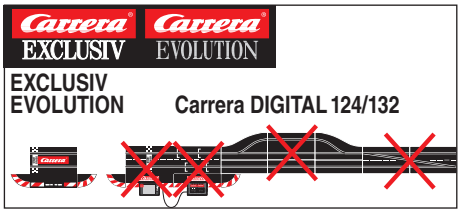
• 赛车道不适宜在户外或潮湿的地方使用。附近不得有液体。

• 为避免发生短路,不得将金属部件放在车道上。不得将车道放置在易碎物品附近,以免车辆从滑行道上甩出导致损坏。

• 清洁前,应拔下电源插头。清洁时,请使用一块湿布,不得使用稀释剂或化学品。不使用时应将赛车道保存在清洁干燥的地方,最好是放在原包装箱中。

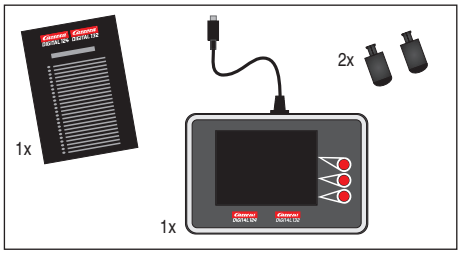
• 请勿将行车道定位安装在脸颊及视线的同等高度，以防车辆出轨伤及人身。

重要提示



请注意，Exclusiv/Evolution（模拟系统）及 Carrera DIGITAL 124/132 （数码系统）是两个完全不同的独立系统。我们在此强调，组装轨道时应分别对待两个系统，即Exclusiv/Evolution的连接轨道不得与Carrera DIGITAL 124/132的连接轨道，包括其黑箱子，安装于同一车道上。即使其中一系统的连接轨道接在电源上也不可以。
此外，所有Carrera DIGITAL 124/132型的其它部件（预选转辙器，电子计圈器，制动等）都不得被安装在 Exclusiv/Evolution型轨道上，即不可安装在模拟系统中。如不遵守以上提示，则可导致Carrera DIGITAL 124/132 部件损坏。此情况下，质量担保失效。

包装内容



1 计圈器，包括连接线
2 支撑架
1 操作说明

请检查包装内容是否完整,是否存在运输破损。外包装上有重要信息,因此也应好好保存。

说明

计圈器 30355 只能加载在Control Unit 30352上，能为多达8辆车记圈和计时，其中包括6辆用户遥控车。此外还可显示自动车和定速车。

提示：如有多辆自动车同时运行，则所有自动车在位置7显示，所有定速车在位置8.

加载维修站30356后也可在维修站上使用计圈和计时功能。详请请参阅Control Unit 30352的说明书。

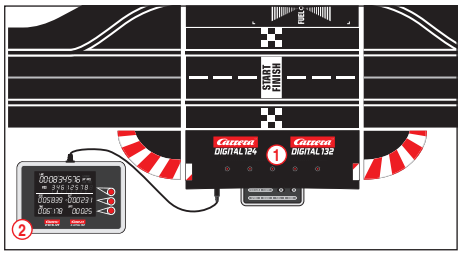
出厂设置:
- 记圈比赛 = 50
- 计时比赛 = 5分钟
- 对比度 = 20
- 亮度 = 20

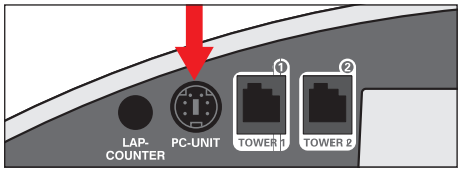
功能

- 训练模块
- 最大圈数 9999
- 最大时数 49:59’ 59”
- 有F1和Slot赛车模式可供选择
- 屏幕可显示赛车位置

计圈器有记忆功能。工厂设置被更改后，更改的设置会自动储存直至下次更改。

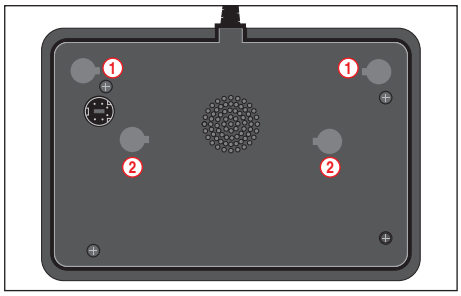
连接





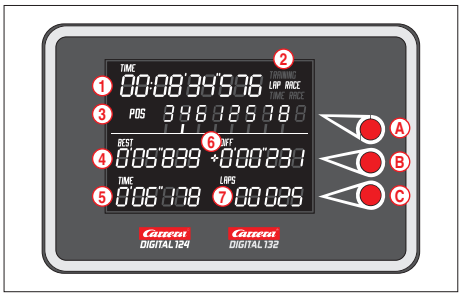
计圈器②不需特定的路段，可直接与Control Unit① 的 “PC UNIT” 的接口连接，即可使用。

计圈器安装



在外盒的背面可以找到支撑架的插口。根据您需要的角度调整支撑架至位置①或位置②安装支撑架可将其完全插入插口直至固定。卸载支撑架则将其拔出。

显示总览



① 时间显示
② 赛车模式
③ 位置显示
④ 最佳单圈时间
⑤ 最后一圈时间
⑥ 落后领先车辆的时间
⑦ 已行驶的圈数
Ⓐ - Ⓒ 功能键

启动准备

在使用计圈器前，必须对每辆车进行编码。对于个别车辆的编码请参阅Control Unit的使用说明。

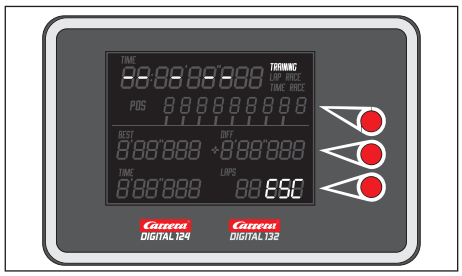
误启动

在信号灯阶段，如有人操作遥控器，则被视为起跑犯规。犯规车辆只前行一段距离，车辆和遥控器上相关的LED开始闪烁。比赛将无法继续，必须重新启动。

训练模块

训练模块可用于训练和练习赛车起跑，而无需设置圈数和时间。如需设置训练模块可按以下步骤进行:

1. 启动Control Unit（ON/OFF开关）
2. Control Unit中间的LED一秒钟后常亮并伴随一声短暂的信号音。
3. Carrera DIGITAL 124/134电子计圈器自动在训练模块下启动。



4. 按下Control Unit 的开始键– 所有LED常亮。
5. 将已编码的车辆放置在连接路段上。
6. 最后再次按下开始键 – 启动顺序，LED伴随信号音亮起。
7. 赛车按启动顺序起跑，并开始计算时间（“TIME”）。

训练之中和之后可通过A键在各车辆之间进行切换。在选择的车辆后的位置显示会出现一条垂直线条。该车辆在屏幕上的显示数据如下:

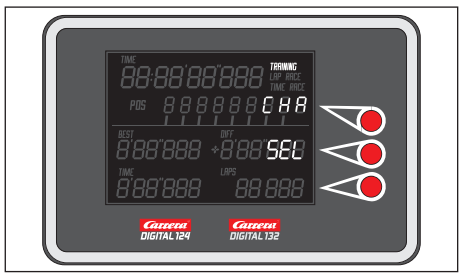
- 最佳单圈时间
- 最后一圈时间
- 落后领先车辆的时间及圈数
- 已行驶的圈数

如需终止训练模式请按下C键（“ESC”）。如需回到主菜单请再次按下C键（“ESC”）。

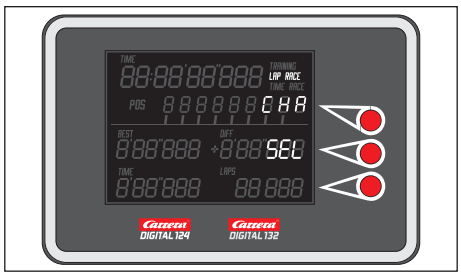
提示:
训练模式终止时，所有数据都自动删除。单圈时间如超过09:59:999将无法在屏幕上显示。

计圈比赛

如需设置计圈比赛请在主菜单下按下C键（“ESC”）。显示进入选择模式。

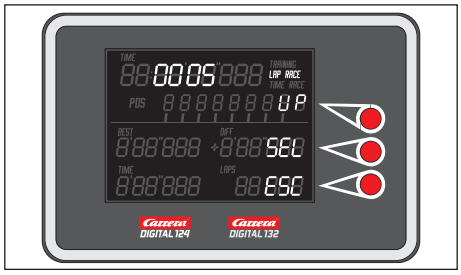


“TRAINING”字样闪烁，屏幕上的“CHA”表示Change（更换），“SEL”表示Select（选择）。按下A键（“CHA”）可更换为LAP RACE,“LAP RACE”字样闪烁。

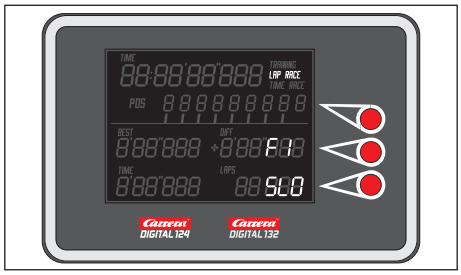


通过B键（“SEL”）可选择模式并进入下一级菜单。

下一步是设定圈数。首先调整个位，然后是十位，其次是百位，最后是千位上的数字（相应的数字会在屏幕上闪烁）。按下A键（“UP”）增加数值，按下B键（“SEL”）选定数值并进入下一位。如果不需要改变之前设定的圈数，则只按B键（“SEL”）直至圈数显示消失。



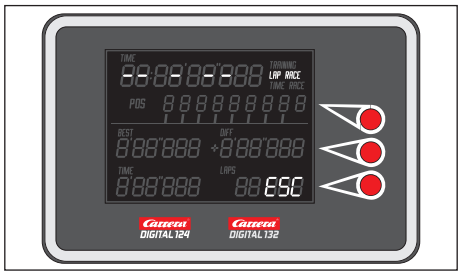
成功设置圈数后则开始选择赛车模式。通过相应的按键可选择“F1”或“SLOT”模式。



F1–模式:
当领先车辆完成预设圈数后，后面的车辆只会显示当前圈数。

Slot–模式:
赛车结束时，所有车辆都必须完成预设圈数。

选择赛车模式后，显示切换至待机模式等待开始信号。



按下Control Unit上的“START”键，将车辆放置在连接路段上。然后重新按下“START”键，按启动顺序起跑，计圈器开始计时。

计圈比赛之中和之后可通过A键在各车辆之间进行切换。在选择的车辆后的位置显示会出现一条垂直线条。该车辆在屏幕上的显示数据如下:

- 最佳单圈时间
- 最后一圈时间
- 落后领先车辆的时间及圈数
- 已行驶的圈数

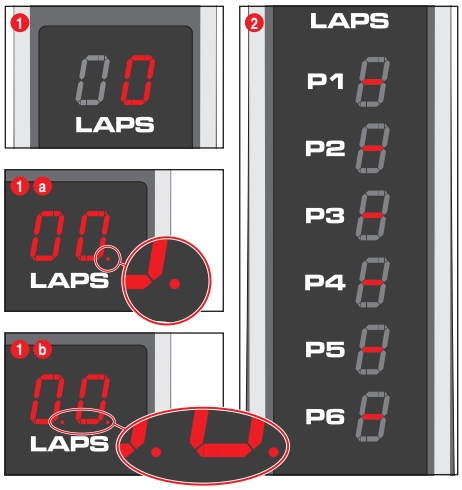
如有车辆完成比赛，其相应的位置显示会在屏幕上闪烁。比赛结束时伴随一声信号音，显示屏开始闪烁。

如需中断进行中的计圈比赛，请按一下C键（“ESC”）。

位置塔记圈赛显示

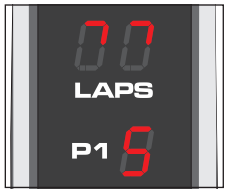
当计圈器和位置塔30357连接使用时，最上格的数字显示为设定的圈数。比赛中此数值会进入倒数直至0，即领先车辆完成预设圈数。

二位数的计圈显示最高可显示250圈。每满一百圈可通过数字右下角的点来表示。



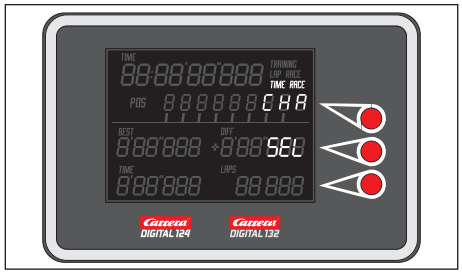
1 二位LED数字显示可指示圈数
1a 显示100圈
1b 显示200圈
2 每个一位LED数字显示可指示比赛名次，最多可显示6辆赛车。

如果圈数超过250圈，则通过数字显示上部的两个刻度标明。首先驶完超出250的圈数，然后再从250开始进入倒数直至0.

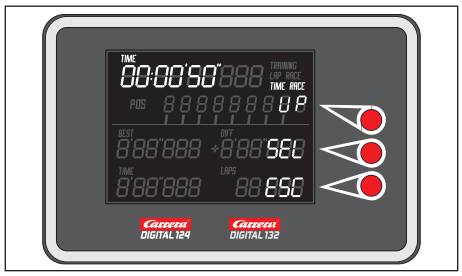


计时比赛

如需设置计时比赛请在主菜单下按下C键（“ESC”）。显示进入选择模式。，按A键（“CHA”）直至“TIME RACE”字样闪烁。

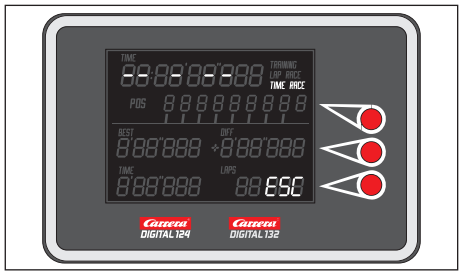


按下B键（ “SEL” ）确认选项并进入时间设置。



进入设置后，秒数开始闪烁。设置顺序是秒数，然后是分钟数，最后是小时数（相应的游标会在屏幕上闪烁）。按下A键（ “UP” ）增加数值，按下B键（ “SEL” ）选定数值并进入下一位。
如果不需要改变之前设定的圈数，则只按B键（ “SEL” ）直至时间显示消失。

成功设置时间后，显示切换至待机模式等待开始信号。



按下Control Unit上的 “START” 键， 将车辆放置在连接路段上。然后重新按下 “START” 键，按启动顺序起跑，计圈器的计时开始进入倒数。

计时比赛之中和之后可通过A键在各车辆之间进行切换。在选择的车辆后的位置显示会出现一条垂直线条。该车辆在屏幕上的显示数据如下:

- 最佳单圈时间
- 最后一圈时间
- 落后领先车辆的时间及圈数
- 已行驶的圈数

当总时间倒数完毕时赛车结束，伴随一声信号音，所有车辆的位置在屏幕上开始闪烁。最上面一行的 “TIME” 会显示领先车辆的时间。

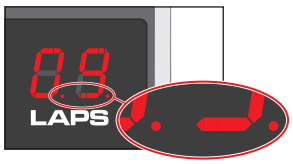
如需中断进行中的计时比赛，请按一下C键（ “ESC” ）。

位置塔计时赛显示

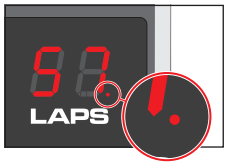
当计圈器和位置塔30357连接使用时，最上格的数字显示为仍需行驶的时间。比赛中此数值会进入倒数直至0，即比赛结束。

计时比赛中，可设置的最长时间为49:59’ 59” 。这里数值右边如果出现两点则代表数值为小时数。当小时数倒数完毕时数值右边出现一点代表数值为分钟数。所有时间倒数完毕时显示为零秒，右下角的点消失。

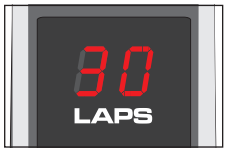
小时显示



分钟显示

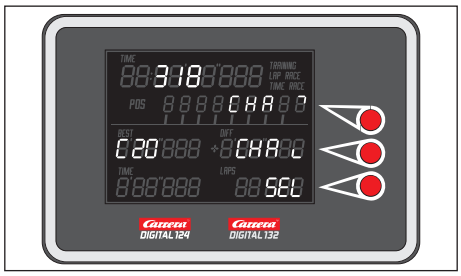


秒数显示

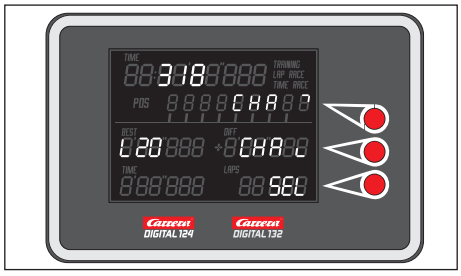


显示设置

为方便读取，可调整屏幕的对比度，对比度有20个度数。此时先关闭Control Unit。在长按A键的状态下开启Control Unit，直至屏幕如图示显示。最上行的数值显示相应的软件版本。
通过 “CHA⌝” und “CHA⌞” 可调整屏幕的对比度（最高20）。确定选择请按C键（ “SEL” ）。



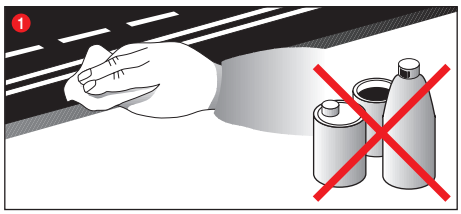
为方便读取，可调整屏幕的亮度，亮度有20个度数。此时先关闭Control Unit。 在长按C键的状态下开启Control Unit，直至屏幕如图示显示。最上行的数值显示相应的软件版本。
通过 “CHA⌝” und “CHA⌞” 可调整屏幕的亮度（最高20）。确定选择请按C键（ “SEL” ）。



复位功能

如需将计圈器恢复原设置，请在长按B键的状态下开启Control Unit，一直按住B键直至显示训练再次出现。所有数据恢复为出厂设置。（详见说明）

维护和护理



为确保赛车道功能完全正常,应定期清洁赛车道的所有部件。清洁前应拔下电源插头。

1 赛车路段: 用一块干布擦净赛车道表面和轨道槽。清洁时,不得使用稀释剂或化学品。不使用时应将赛车道保存在清洁干燥的地方,最好是放在原包装箱中。

排除故障和行驶技术

排除故障:
发生故障时请检查下列事项:
- 电路连接是否正确?
- 变压器和手动控制器的连接是否正确?
- 车道之间的连接是否正确?
- 赛车道和轨道槽是否干净、且无异物?
- 滑触是否正常? 是否与电导轨有接触?
- 是否所有赛车都通过相应的手动调节编码完毕了?
- 出现短路时，轨道会自动断电5秒钟，并会有声光信号显示。
- 赛车是否在轨道上准备就绪?

在功能失效时，调整赛车底侧的行驶方向开关。

提示:
在游戏进行中,车辆上的小零件如仿真的扼流器或镜子可能会松动或断裂。为避免这一现象发生,可以在游戏开始前将它们取出。

行驶技术:
- 在直道上可以快速行驶,在弯道前应刹车,驶出弯道时可以重新加速。
- 车辆的发动机运转时,不得阻拦或封锁车辆,这样会因发动机过热而受损。

提示:
转向器在轨道系统上使用时，如该转向器非系Carrera生产，必须更换为专用转向器(#85309)。Carrera赛车在实现(#20587)横越或行车弯陡道达1/30˚ (#20574)时有轻微噪音，该行驶噪音符合赛车的独特设计，不影响赛车正常运行。

所有 Carrera 备件均可在网上商店购得:
carrera-toys.com
我们只向德国、奥地利、荷兰、比利时和卢森堡供货

技术数据

输出电压 · 玩具变压器

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

通电模式
1.)游戏状态 = 游戏车可以通过遥控器操纵
2.)静止状态 = 不操作遥控器，游戏停止
3.)待机状态 = 进入静止状态20分钟后，连接轨转为待机状态. 中间的指示灯缓慢闪烁 。
电流消耗<1瓦特/1W
通过操作遥控器可使游戏自动从待机转为静止状态 。
4.)关机状态 = 拔出电源

CE 0-3

梱包内容

安全上の注意事項 61
重要事項 61
梱包内容 重要事項 61
説明 61
機能 61
接続 61
ラップカウンタースタンドの取付け 61
ディスプレイ表示 61
走行準備 62
スタートミス 62
トレーニング･モード 62
ラップレース 62
表示　ラップレースポジション　タワー 62
タイムレース 62
表示　タイムレース　ポジション　タワー 63
ディスプレイの設定 63
リセット機能 63
手入れ 63
トラブルシューティング / 走行技術 63
テクニカルデータ 63

ようこそ

カレラ・チームへようこそ！
この取扱説明書には、お買い求めになられた電子制御式ラップカウンター・カレラDIGITAL124/132の組立てと操作のための重要な情報が含まれています。取扱説明書をよくお読みのうえ、大切に保管してください。
ご不明な点がありましたら、販売店もしくは弊社の販売部までお問い合わせください。また、弊社ホームページ carrera-toys.com、carreraclub.comをご覧ください。

製品不良でないか、あるいは運搬時の損害があるかどうかを確認してください。なお、包装箱は重要な製品情報が記載されていますので、大切に保管してください。

電子制御式ラップカウンターは、30352カレラDIGITAL124/132コントロールユニットと接続でのみ機能しますのでご注意ください。このラップカウンターはカレラDIGITAL124/132のマシンにご使用できます。

30352カレラDIGITAL124/132コントロールユニットの操作説明がご必要な際には、コントロールユニットの取扱説明をご参照ください。

電子制御式ラップカウンター・カレラDIGITAL124/132でお楽しみください。

安全上の注意事項

• 「警告!
36ケ月未満のお子様には適しません！　誤って飲み込みかねない小さな部品による窒息の危険あり。注意：機能上挟まれる危険あり。

• トラックや車両はケーブル、プラグ、ケーシングなどに故障がないかどうか、定期的に確認してください。故障した部品は必ず交換してください。

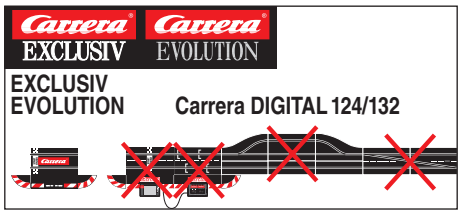
• 本品を屋外や湿った場所で利用しないでください。また、故障の原因になりますので、本品に液体が触れないようにご注意ください。

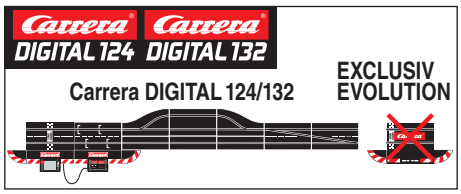
• 短絡発生の事前防止として、トラックには金属製の部品を載せないようにしてください。車両がコースから脱線する場合がありますので、壊れやすいものの近くで使用しないでください。

• 清掃する際は、必ず電源プラグを抜いてから行なってください。清掃には湿った布を用い、溶剤や化学薬品は使用しないでください。本品を使用しないときは、ホコリのかからない乾燥した場所に保管してください。購入時の包装箱をご利用することをお勧めします。

• レーストラックは顔や目の高さで使用しないください。スロットカーがコースから外れて飛び出るときに身体的な損傷が起こる恐れがあります。

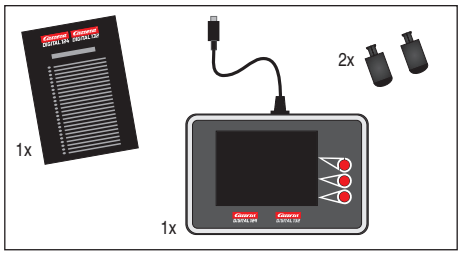
重要事項





カレラのExclusiv/Evolution（アナログ式の）とDIGITAL 124/132（デジタル式）は、各構成が全く異なる独立したシステムです。コースを組み立てる場合、両システムを混ぜることがないようにしてください。また、Exclusiv/Evolutionの接続セクションとDIGITAL　124/132のブラックボックスつき接続セクションを同じコースで、ご使用になれません。さらに、Exclusiv/Evolutionの接続セクションまたはDIGITAL 124/132のブラックボックスつき接続セクションのどちらか一方の接続セクションのみを電源に接続する場合も、両システムを混ぜてお使いになれませんので、ご注意ください。
また、レーンチェンジ・セクション、エレクトロニック・ラップカウンター、ピットストップなど、カレラDIGITAL 124/132のその他の部品の場合でも、損傷する恐れがあるので、絶対にExclusiv/Evolutionコースに装着しないでください。なお、間違った取付けによる損害については保証できませんので、ご了承ください。

梱包内容 重要事項



接続ケーブル付きラップカウンター１個
スタンド2個セット
操作手引書

製品不良でないか、あるいは運搬時の損害があるかどうかを確認してください。なお、包装箱は重要な製品情報が記載されていますので、大切に保管してください。

説明

ラップカウンター30355はコントロールユニット30352でのみご利用出来ますが、最高8台までのマシンのうち6台を能動操作すれば、その周回数やタイム計測が可能です。それに加え自律走行車やセーフティカーを表示させることもできます。

注意：同時に複数の自律走行車を走らせる場合は、これらは同じポジション7に、またセーフティカーは全てポジション8でカウントされます。

ピットレーン30356をご使用の際は周回数および、タイムをピットレーンで計測することができます。詳細はコントロールユニット30352の取扱説明をご覧ください。

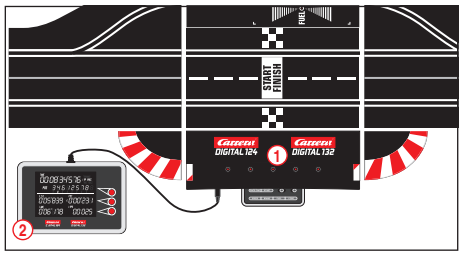
初期設定：
- ラップレース = 50
- タイムレース = 5分
- コントラスト = 20
- 照度 = 20

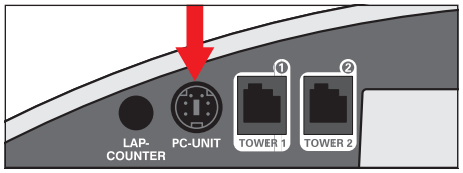
機能

- トレーニング・モード
- ラップレース　最高 9999
- タイムレース　最長 49:59´59″
- F1モードまたは、スロット・モードが選択可
- ディスプレイによるポジション表示

このラップカウンターにはメモリー機能があります。初期設定の数値を変更すると新規に設定し直すまでその値が保存されます。

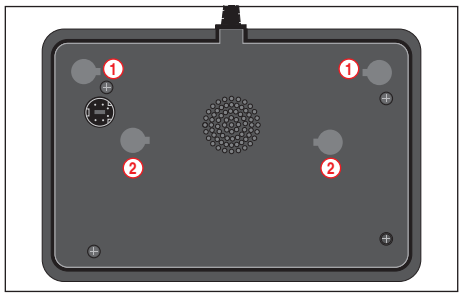
接続





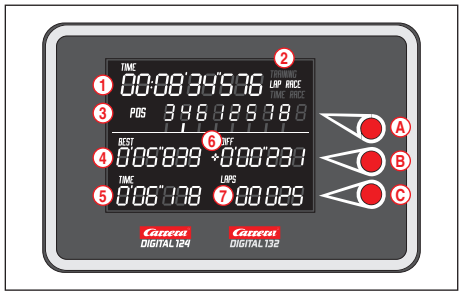
このラップカウンター　②　には専用スロットは必要ありません。機器をコントロールユニットの “PC UNIT” ① のソケットに接続すればすぐに使用が可能です。

ラップカウンタースタンドの取付け



カウンターの背面にスタンドの差込部があります。お好みの角度に合わせスタンドをポジション①または、②に差し込みます。スタンドは差込口にカチッとはめ込まれるまでしっかりと取り付けます。スタンドを取り外す際は、それを差込部から抜き取ります。

ディスプレイ表示



① トータルタイム表示
② レース・モード
③ ポジション表示
④ ベストラップタイム
⑤ ラストラップタイム
⑥ トップとのタイムラグ
⑦ 走行済み周回数
Ⓐ - Ⓒ 操作スイッチ

走行準備

ラップカウンターをご使用になる前には、全てのマシンがエンコードされていなければなりません。各マシンのエンコードの方法はコントロールユニットの取扱説明書をご覧ください。

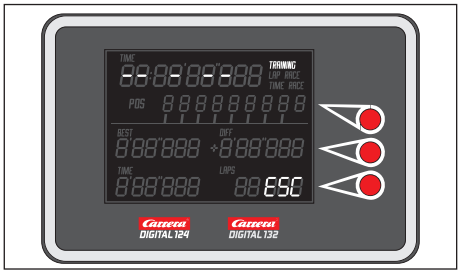
スタートミス

スタートシグナル発信時にマシンの手動コントローラを動かすとスタートミスとして見なされます。スタートミスの原因となったマシンは少々移動し、該当するマシン、またはその手動コントローラのLEDが点滅します。その場合はレースやトレーニングのスタートが許可されないため、リスタートが必要です。

トレーニング･モード

トレーニング・モードでは走行練習をしたり、レースのスタートポジションを決める時、周回数や時間の設定をせずにスタートが行えます。トレーニング・モードの設定は以下のように行ってください。

1. コントロールユニットのON/OFFスイッチをONにします。
2. 約1秒間後にコントロールユニットの中央にあるLEDが点灯し、短いシグナル音が鳴ります。
3. 電子制御式ラップカウンター・カレラDIGITAL 124/132が自動的にトレーニング・モードを起動します。



4.コントロールユニットのスタートスイッチを一回押すと、全てのLEDが点灯します。
5.エンコードしたマシンをコンタクトスロットに置きます。
6.最後にスタートスイッチをもう一度押します。そうすることでスタートシーケンスが発信され、LEDが点灯してシグナル音が鳴ります。
7.スタートシーケンスが終るとトレーニング走行がスタートしてトータルタイム（“TIME”）のカウントが始まります。

トレーニング走行中、またはその終了後にスイッチAを押すことで各マシンのスイッチを入れることができます。そこでは選択したマシンのポジションが縦線で表示されます。そしてディスプレイには各マシンの以下のデータが表示されます。

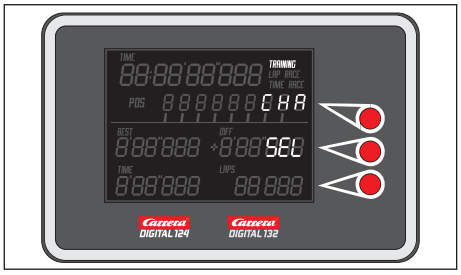
- ベストラップタイム
- ラストラップタイム
- トップとのタイムラグあるいは、周回ラグ
- 走行済周回数

トレーニング走行を終了するには、走行中にスイッチC（“ESC”）を一度押します。メニューに戻るときは再度スイッチC（“ESC”）を押します。

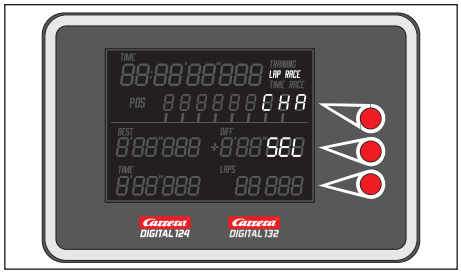
注意：トレーニング・モードが終了すると全てのデータが消失します。それぞれの09:59:999以上のラップタイムはディスプレイには表示されません。

ラップレース

ラップレースに設定するにはメニューのスイッチC（“ESC”）を押します。そうすると表示が選択モードに変わります。

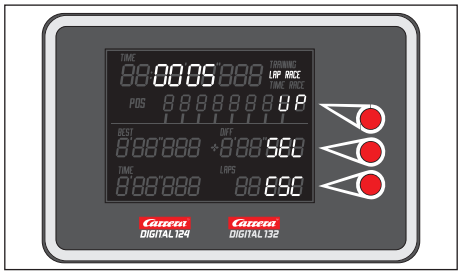


表示“TRANING”が点滅して、チェンジ（変更）のためには“CHA”が、セレクト（決定）には“SEL”と表示されます。スイッチA(“CHA”)を押してモードを“LAP　RACE”が点滅するまで変えます。

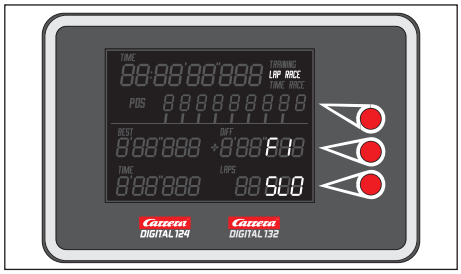


スイッチB(“SEL”)でそれを決定し、次の入力ステップに移ります。

次のステップでは周回数を設定します。基本的に設定は一の位、十の位、百の位、そして最後に千の位の順に行います（ディスプレイに該当の桁が点滅）。スイッチA(“UP”)を押すと数値が増えます。次の桁に移行するときはスイッチB(“SEL”)を押して上記のように数をセットします。前回設定した周回数を変更しない場合は、周回数の表示が消えるまでスイッチB(“SEL”)を押し続けてください。



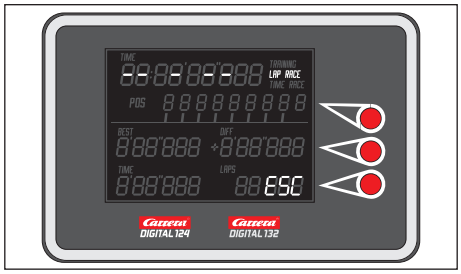
周回数の設定が終わったら、次にファイナルラップのモードを決定します。それには“F1”または“SLOT”がスイッチで選択できます。



F1モード：
トップランナーが最低走行周回を完走した後は、それに続くマシンは当時点の周回数のみが計測されます。

スロット・モード：
全てのマシンはレース終了まで最低走行周回を完走します。

このモードを選択すると表示はスタンドバイ・モードになってスタートシグナルを待ちます。



コントロールユニットの“START”スイッチを一回押してから、マシンをコンタクトスロットに設置します。それから改めてスタートスイッチを押します。スタートシークエンスが終わるとラップカウンターのタイムのカウン

ラップレースの走行中、またはその終了後にスイッチAを押すことで各マシンに切り替えることができます。そこでは選択したマシンのポジションが縦線で表示されます。そしてディスプレイにはマシンごとの以下のデータが表示されます。

- ベストラップタイム
- ラストラップタイム
- トップとのタイムラグあるいは、周回ラグ
- 走行済周回数

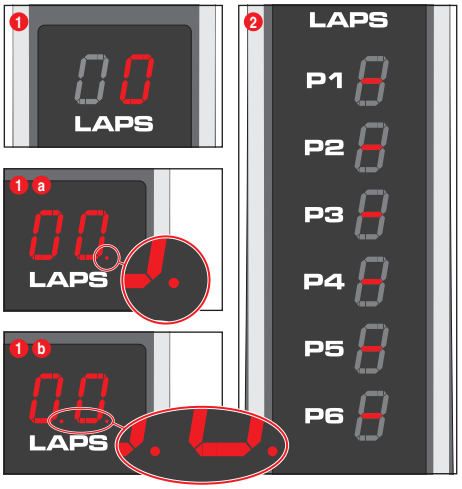
一台のマシンがレースを完走するとそのポジションがディスプレイに点滅して表示されます。完走後にはシグナル音が鳴り、ディスプレイの点滅がはじまります。

走行中のラップレースを中止する場合は、その途中にスイッチC(“ESC”)を一回押します。

表示　ラップレースポジション タワー

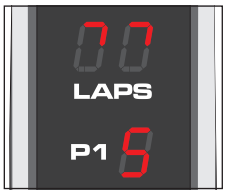
ポジションタワー30357をラップカウンターに接続して使用することで、設定した周回数のセグメントを表示することができます。それはレース中、0にむかってトップランナーがレースを完走するまで減算カウントされます。

2桁のラップ表示はセグメント表示を使って最高250周までの表示ができます。この際、百の位は各セグメントの右下の点で表示されます。



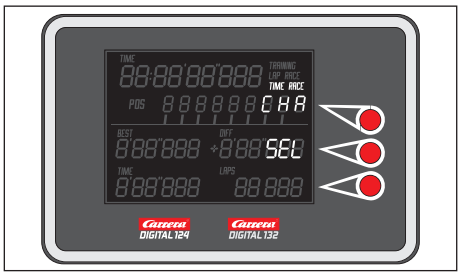
1 ラップ数の表示のための2桁LEDセグメント表示
　1a 100ラップ（周）表示
　1b 200ラップ（周）表示
2 最高6台までの車のレースポジションのための1桁LEDセグメント表示

250以上に設定された周回数は上部のセグメント表示に2つのチェックマークで表示されます。必要走行周回数が250以下になった時点で、はじめて0に向かって減算します。

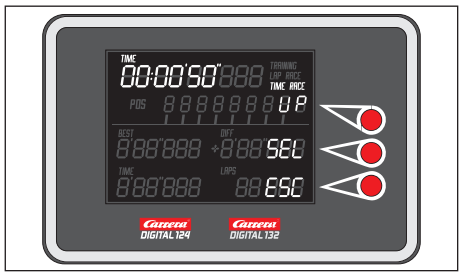


タイムレース

タイムレースを設定するにはメニューでスイッチC(“ESC”)を押します。そうすると表示が選択モードに変わります。その後スイッチA(“CHA”)を表示に“TIME　RACE”の文字が点滅するまで押します。

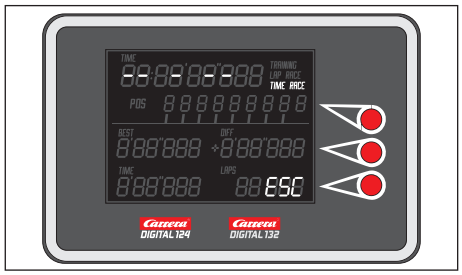


スイッチB(“SEL”)を押して時間設定を選択します。



選択後にはまず秒表示が点滅します。基本的に最初に秒を設定しその後、分をそして最後に時間をセットします（ディスプレイのカーソルが時間、分、秒上で点滅）。その際、スイッチA(“UP”)を押す度に数値が増えます。次の位に移る場合はスイッチB(“SEL”)を押し、上記の様にご希望の時間をセットします。
前回設定したレースタイムを変更しない場合は、設定時間が消えるまでスイッチB(“SEL”)を押し続けます。

時間の入力後、表示はスタンドバイ・モードになり、スタートシグナルを待ちます。



コントロールユニットの“START”スイッチを一回押してから、マシンをコンタクトスロットに設置します。それから改めてスタートスイッチを押します。スタートシーケンスが送られると、ラップカウンターのトータルタイムの減算カウントが開始します。

タイムレースの走行中またはその終了後にスイッチAを押すことで各マシンに切り替えることができます。そこでは選択したマシンのポジションが縦線で表示されます。そしてディスプレイには以下のマシンごとのデータが表示されます。

- ベストラップタイム
- ラストラップタイム
- トップとのタイムラグあるいは、周回ラグ
- 走行済周回数

トータルタイムが過ぎてレースが終了すると、ディスプレイにすべてのマシンのポジションが点滅で表示されます。その際、“TIME“の一番上の列にトップのマシンのトータルタイムが表示されます。

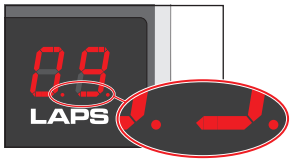
走行中のタイムレースを中止する場合は、その途中でスイッチC("ESC “)を一回押します。

表示　タイムレース
ポジション　タワー

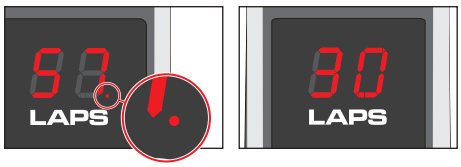
ポジションタワー30357をラップカウンターに接続して使用することで、残り走行時間を一番上のセグメント表示に示すことができます。それはレース中、0にむかってレースが終わるまで減算カウントされます。

タイムレースは最長49:59´59″まで設定できます。その際、時間の単位はセグメント表示に2つの点で信号されます。時間が完走されると、残りの分の数値が右側のセグメント表示に点で表示されます。レースのラストミニットが完走されると、表示は点ではなく0に向かって残り秒数が減算カウントされます。

時間表示

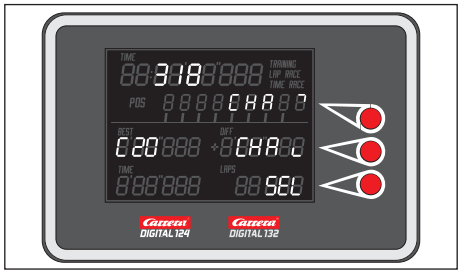


分表示　　秒表示

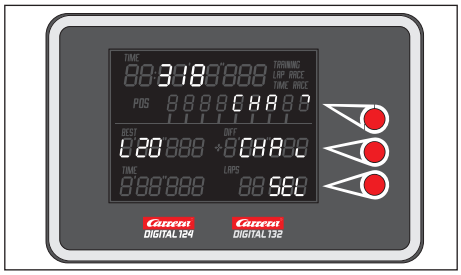


ディスプレイの設定

ディスプレイを見やくするために、コントラストを20段階で設定出来ます。そのためにはコントロールユニットのスイッチを一度切り、ふたたびスイッチを入れる際にスイッチAをディスプレイの表示が変わるまで押し続けます。そうすると一番上の列にソフトウェアのバージョンが表示されます。
“CHA┐”と“CHA└”でディスプレイのコントラスト（max. 20）を設定できます。選択したレベルを決定するときは、スイッチC(“SEL”)を押します。



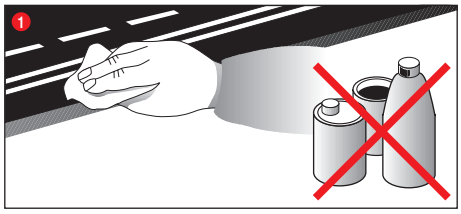
ディスプレイを見やくするために、照度を20段階で設定出来ます。そのためにはコントロールユニットのスイッチを一度切り、ふたたびスイッチを入れる際にスイッチC(“ESC”)をディスプレイ表示が変わるまで押し続けます。そうすると一番上の列にそのソフトウェアのバージョンが表示されます。
“CHA┐” と “CHA└” でディスプレイの照度（max.20）を設定できます。選択したレベルを決定するときは、スイッチC(“SEL”)を押します。



リセット機能

ラップカウンターの全ての設定をリセットするときは、コントロールユニットのスイッチを入れる際にスイッチBを押します。そこではトレーニングが表示されるまで押し続けてください。そうすると全てのデータが初期設定にリセットされます。（説明参照）

手入れ



スロットカーコースの機能が十分に発揮できるように、全部品を定期的に清掃してください。また、清掃の際は、必ず電源プラグを外してから行なってください。

1 コースの距離：トラック表面および溝の清掃には乾燥した布を用い、溶剤や化学薬品は使用しないでください。本品を使用しないときは、ホコリのかからない乾燥した場所に保管してください。購入時の包装箱をご利用することをお勧めします。

トラブルシューティング
走行技術

トラブルシューティング：
問題が発生した場合には次の事項をチェックしてください。
・電源が正しく接続されていますか？
・変圧器やコントローラーは正しく接続されていますか？
・トラックはきちんと連結されていますか？
・走行面や溝は清潔に保たれており、また、異物などがありませんか。
・ブラシは良好な状態ですか？また、導電トラックと接触していますか？
・マシンは指定コントローラーにコード登録されていますか？
・短絡した場合、コースの電源供給は約5秒間、自動停止となり、信号が鳴って、表示されます。
・マシンは、トラックのの走行方向と同じ方向に置かれていますか？走行不可となっている場合、マシンの裏面にある走行方向スイッチを切換えてください。

ご注意：
スポイラや装着ミラーなど、スロットカーの小部品は、実物の完全縮小版であるため、走行中に外れたり、壊れたりする恐れがあります。走行させる前に取り外しておけば、こうしたトラブルを回避することができます。

走行技術：
• ストレートトラックは迅速に走行しても、カーブの前ではスピードを落とし、カーブ終点からは再度スピードを上げるようにしてください。
• 過熱やエンジン破損の原因になりますので、駆動中にスロットカーを掴んだり、阻止したりしないでください。

ご注意：他メーカー製レールシステム上での走行では、既製ガイドキールではなく、必ず特種ガイドキール(商品番号85309号)に交換してください。また、カレラ製のクロッシング(立体交差、商品番号20587号)や1/30° ハイバンクカーブ(商品番号20574号)での走行時に発生する軽い雑音は、縮小尺度の完全性を証明するものであり、走行性能に悪影響を及ぼすわけではありません。

カレラのスペア部品は下記ホームページにてお求めになれます。
carrera-toys.com
ドイツ以外に納入できる国は、オーストリア、オランダ、ベルギーおよびルクセンブルクとなっております。

テクニカルデータ

玩具用変圧器の出力電圧

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

電力モード
1.) プレイモード=カートをハンドコントローラーで操作
2.) 静止モード=ハンドコントローラーを操作せず、ノープレイ
3.) スタンドバイモード=静止モードが約20分継続すると接続レールはスタンドバイモードに切替. 中央のLEDが長い間隔を置いて点滅。
消費電力< 1ワット/1W
ハンドコントローラーを操作するとスタンドバイモードが終了し、レーンは再び静止モードに戻ります。
4.) オフ状態=配電網への接続を分離

목차

안전주의사항 64
중요한 참고사항 64
포장내용물 64
설명서 64
기능 64
연결 64
바퀴수 계산기 설치 64
화면 내용 64
출발 준비 65
출발 실패 65
연습형태 65
바퀴경주 65
바퀴 경주 표시포지션 타워 65
시간경주 65
시간 경주 표시포지션 타워 66
화면 설정 66
리셀 기능 66
점검과 손질 66
결함 제거/주행기술 66
기술제원 66

반갑습니다

카레라 팀에서 만나게 되어 반갑습니다!
이 사용설명서는 카레라 디지털 124/132 전자 바퀴수 계산기를 조립하고 작동하는데 중요한 정보를 담고 있습니다. 설명서를 자세히 읽그신후 잘 보관하십시오.
의문 사항이 있으시면 저희 판매처에 문의하시거나 다음 웹사이트를 방문해주십시오:
carrera-toys.com · carreraclub.com

제품에 이상이 있거나 배송중 손상이 있는지 확인하십시오. 포장 상자는 상품 정보가 표기되어 있으니 꼭 보관하십시오.

전자 바퀴수 계산기는 카레라 디지털 124/132 컨트롤 유니트 30352와 접속해야만 기능을 한다는 것에 주의하십시오. 바퀴수 계산기는 카레라 디지털 124/132 차량용으로 사용할 수 있습니다.

카레라 디지털 124/132 컨트롤 유니트 30352를 작동하는데 필요한 안내가 필요하시면, 컨트롤 유니트의 작동 설명서를 참고하십시오.

새로 구입하신 카레라 디지털 124/132 전자 바퀴수 계산기와 즐거운 시간을 가지시기 바랍니다.

안전주의사항

• 경고: 36개월 미만의 어린이에게는 적합하지 않습니다. 삼킬 수 있는 작은 부품으로 인해 질식할 위험이 있습니다. 주의: 제품의 기능상 눌리거나 끼워져 다칠 위험이 있습니다.

• 선로와 차량의 성능, 플러그, 케이스에 손상이 생겼는지 정기적으로 검사하십시오! 손상된 부품은 교환하십시오.

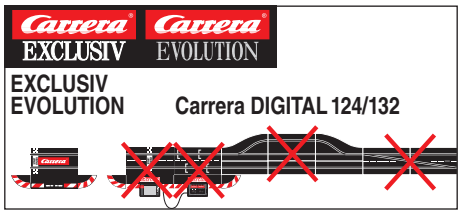
• 경주로는 야외 또는 습기가 많은 공간에서 운영하지마십시오! 액체를 피하십시오.

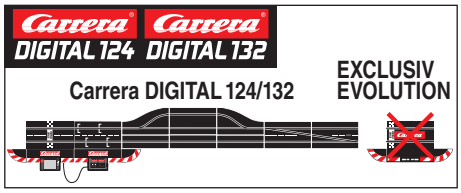
• 합선이 되지 않도록 경주로 위에 금속을 놓치 마십시오. 경주로에서 차량이 이탈할수 있으므로 손상될수있는 물건 근처에 경주로를 설치 하지 마십시오.

• 청소하기 전에 전원을 뽑아주십시오! 청소할 때는 약간 젖은 헝겊을 사용하시고, 용매나 화학물질은 사용하지 마십시오. 사용하지 않을 때는 먼지가 끼지 않게 건조하게 보관하여야하며, 오리지널 포장상자가 가장 좋습니다.

• 차량이 튕겨져 나와 다칠 위험이 있으니 자동차 경주로를 눈이나 얼굴 높이에서 작동하지 마십시오.

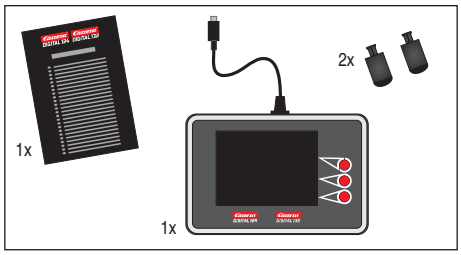
중요한 참고사항





익스클루시브/에볼루션(아날로그 체제)과 카레라 디지털 124/132(디지털 체제)는 구별되고, 완전히 별개로 조작되는 2개의 서로 다른 체제라는 것에 주의하십시오. 경주로를 조립할 때 이 두 체제를 구별할 것을 특별히 언급해두는데, 다시 말하면, 익스클루시브/에볼루션의 연결선로는 카레라 디지털 124/132의 블랙박스를 포함한 연결선로와 동일한 주행로에 있어서는 않됩니다. 두 연결선로(익스클루시브/에볼루션 연결선로, 혹은 블랙박스를 포함한 카레라 디지털 124/132 연결선로) 중 한 개만 전원에 연결되어 있는 경우에도 않됩니다.
게다가 카레라 디지털 124/132의 모든 다른 구성요소(선로변환, 전자트랙계산기, 정차소)도 익스클루시브/에볼루션 경주로에 조립해서는 않되는데, 다시 말하면 아날로그로 조작되어서는 않됩니다. 이 점을 주의하지 않으면, 카레라 디지털 124/132의 구성요소에 손상이 생기는 것을 배제할 수 없습니다. 이 경우 개런티를 보장받을 수 없습니다.

포장내용물



바퀴수 계산기 1개, 연결 전선 포함
받침대 2개
조작설명서

내용물이 완전한지와 운반손상이 있는지를 확인하십시오. 포장상자는 중요한 정보를 담고 있으니 마찬가지로 보관하십시오.

설명서

바퀴수 계산기 30355는 반드시 컨트롤 유니트 30352와 함께 사용해야 하고, 차량 최대 8개까지의 바퀴수 계산과 시간 측정을 가능하게 하는데, 이때 차량중 6개를 실지 조종해도 됩니다. 추가로 오토노머스 카와 패이스 카 기능도 표시할 수 있습니다.

주의: 동시에 여러 대의 오토노머스 카가 주행하면, 이 차량은 함께 7번 위치에서, 모든 패이스 카는 8번 위치에서 계산됩니다.

핏 래인 30356을 사용하는 경우에는, 핏 래인에서도 바퀴수 계산 및 시간 측정이 이루어집니다. 여기에 대한 자세한 정보는 컨트롤 유니트 30352의 작동 설명서를 참고하십시오.

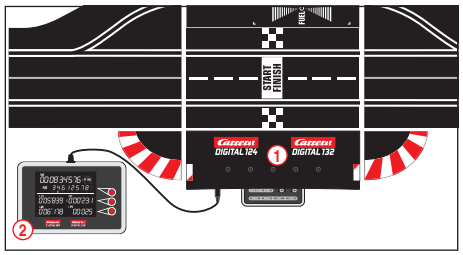
공장 출하시 입력 상태:
- 바퀴수 경주 = 50
- 시간 경주= 5분
- 명암 대비 = 20
- 밝기 = 20

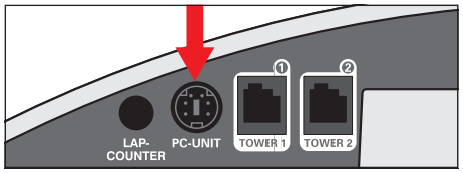
기능

- 연습 주행 모드
- 바퀴수 경주, 최고 9999회
- 시간 경주, 최고 49시간 59분 59초
- 경주 종료를 나타내는 F1 모드, 혹은 슬롯 모드 선택 가능
- 화면에 위치 표시

바퀴수 계산기는 메모리 기능을 가지고 있습니다. 공장 출하시 정해진 수치를 바꾸면, 이 변화된 수치는 다시 새로 입력할 때까지 기억됩니다.

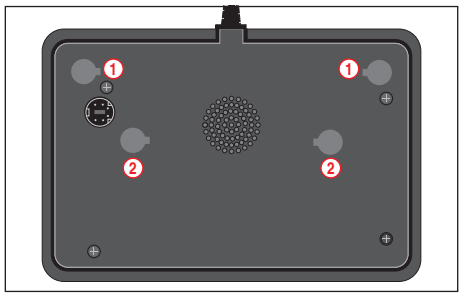
연결





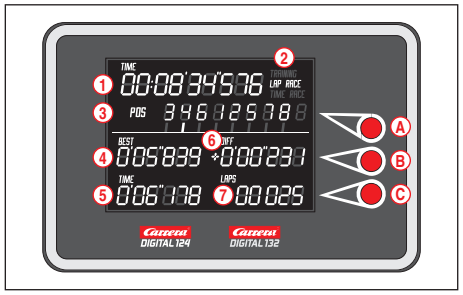
바퀴수 계산기 ② 용으로 별도 선로가 필요하지 않습니다. 이 장치를 컨트롤 유니트 ① 의 연결 소 "PC UNIT"에 직접 연결하면, 즉시 작동이 가능합니다.

바퀴수 계산기 설치



몸체 뒷면에 받침대 장착구가 있습니다. 원하시는 경도에 따라 받침대를 ①번 위치나 ②번 위치에 끼우십시오. 받침대를 조립하려면 받침대가 물릴 때 까지 장착구에 끼우십시오. 분해하려면 받침대를 장착구에서 빼내십시오.

화면 내용



① 전체 시간 표시
② 경주 모드
③ 위치 표시
④ 최고 바퀴 시간
⑤ 최하 바퀴 시간
⑥ 선두와의 격차
⑦ 경주한 바퀴 수
Ⓐ - Ⓒ 작동 단추

출발 준비

바퀴수 계산기를 사용하기 전에 모든 차량을 입력해야 합니다. 개별 차량을 입력하는 것에 관해서는 컨트롤 유니트의 작동 설명서를 참고하십시오.

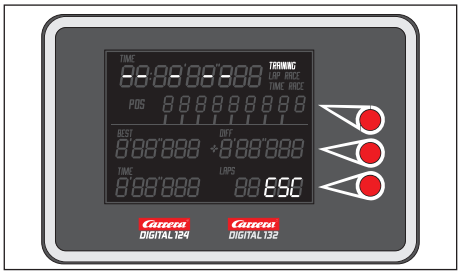
출발 실패

출발 신호등이 켜진 단계에서 속도조절기를 작동하면, 출발 실패로 간주됩니다. 출발 실패를 야기한 차량이 약간 전진하고, 해당 차량/속도 조절기의 점등이 깜박입니다. 경주 및 연습을 시작할 수 없고, 새로 시작해야 합니다.

연습형태

연습 형태는 연습 주행을 하고, 경주시 출발 위치를 정하는데 기여하는데, 바퀴수 경주나 시간 경주를 설정하지 않고 시작할 수 있습니다. 연습 형태를 입력하려면 다음과 같이 진행하십시오:

1. 컨트롤 유니트를 켜십시오(ON/OFF 스위치).
2. 컨트롤 유니트의 중간 점등이 약 1초후에 지속적으로 켜지고 짧은 신호음이 납니다.
3. 카레라 디지털 124/132 전자 바퀴수 계산기가 연습 형태에서 저절로 켜집니다.



4. 컨트롤 유니트의 시작 단추를 1번 누르십시오 - 모든 점등이 지속적으로 켜집니다.
5. 입력된 차량 한 대/여러 대를 접속 선로에 올려놓으십시오.
6. 이어 시작 단추를 다시 누르십시오 - 출발 단계가 도입되고, 점등들이 켜지며, 신호음이 울립니다.
7. 출발 단계가 지난 후 연습 경주가 시작되고, 총시간("TIME")이 계산되기 시작합니다.

연습 도중과 후에 단추 A를 눌러 개별 차량으로 전환할 수 있습니다. 이때 위치 표시기에 선택된 차량의 아랫쪽에 수직 선이 나타납니다. 개별 차량에 대한 다음과 같은 자료가 화면에 표시됩니다:

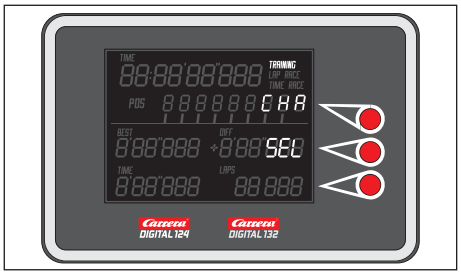
- 최고 바퀴 시간
- 최하 바퀴 시간
- 선두 차량과의 격차가 시간 및 바퀴수 차이로 표시
- 이미 주행한 바퀴 횟수

연습 주행을 종료하려면 주행중에 단추 C("ESC")를 1번 누르십시오. 주메뉴로 돌아가려면 다시 단추 C("ESC")를 눌러야 합니다.

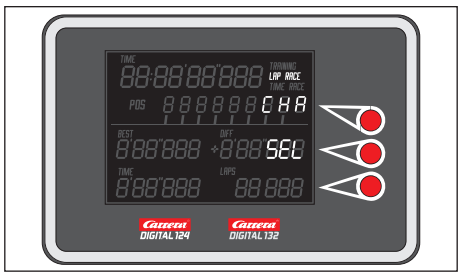
주의: 연습 주행을 종료하면 모든 자료가 지워집니다. 09:59:999를 넘는 개별 바퀴 시간은 화면에 표시할 수 없습니다.

바퀴경주

바퀴경주를 설정하려면 주메뉴에서 단추 C("ESC")를 누르십시오. 화면이 선택 모드로 바뀝니다.

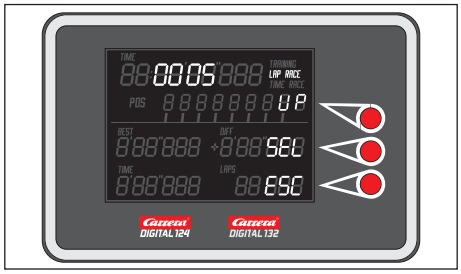


"TRAINING" 단어가 깜박이고, 화면에 Change(전환)를 뜻하는 "CHA"와 Select(선택)을 뜻하는 "SEL"이 표시됩니다. 단추 A("CHA")를 "LAP RACE"가 깜박일 때 까지 눌러 경주 형태를 전환합니다.

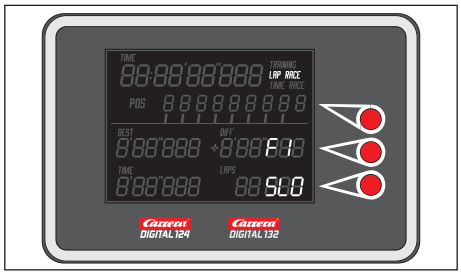


단추 B("SEL")를 눌러 선택을 확인하면, 다음 입력 단계에 도달합니다.

다음 단계에서는 주행할 바퀴의 횟수를 정합니다. 입력은 먼저 1단위, 그 후 10단위와 100단위, 그리고 마지막으로 1000단위를 합니다(해당 숫자가 화면에 깜박임). 단추 A("UP")를 눌러 숫자를 높힐 수 있습니다. 다음 단위로 바꾸려면, 단추 B("SEL")을 누르고, 설명한대로 수치를 설정하십시오. 미리 입력한 바퀴수를 바꾸지 않으려면, 바퀴수 표시가 사라질 때 까지 단추 B("SEL")를 눌러 이를 확인하십시오.



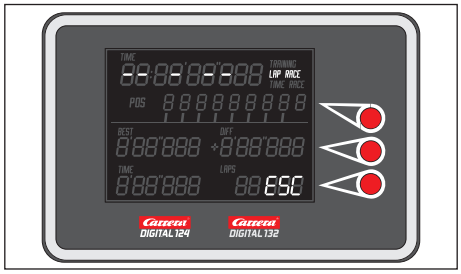
바퀴수가 성공적으로 입력되었으면, 다음으로 경주 종료 모드를 정해야 합니다. 해당 단추를 눌러 "F1", 혹은 "SLOT"를 선택할 수 있습니다.



F1 모드
선두 차량이 주행할 바퀴수를 모두 마치면, 다음 차량들의 경우에는 현재 바퀴수만 측정됩니다.

Slot 모드
경주가 종료될 때 까지 모든 차량이 돌아야 할 바퀴수를 주행합니다.

모드 선택을 마치면, 화면이 대기 모드로 바뀌고, 출발 신호를 기다립니다.



컨트롤 유니트에 있는 "START" 단추를 1번 누르고, 차량들을 접속 선로에 올려놓으십시오. 이어 출발 단추를 다시 1번 누르십시오. 출발 단계가 종료되고, 바퀴수 계산기의 시간이 작동하기 시작합니다.

바퀴 경주 도중과 후에 단추 A를 눌러 개별 차량으로 전환할 수 있습니다. 이때 위치 표시기에 선택된 차량의 아랫쪽에 수직 선이 나타납니다. 개별 차량에 대한 다음과 같은 자료가 화면에 표시됩니다:

- 최고 바퀴 시간
- 최하 바퀴 시간
- 선두 차량과의 격차가 시간 및 바퀴수 차이로 표시
- 이미 주행한 바퀴 횟수

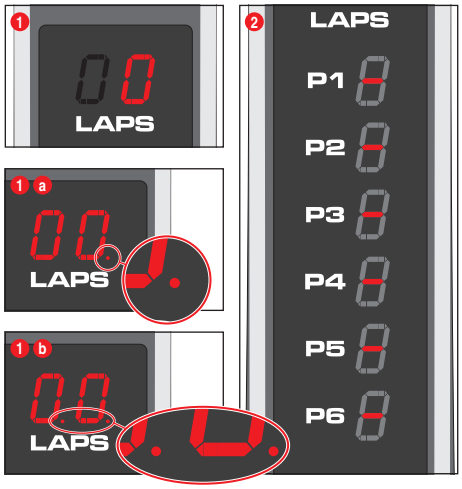
차량 1대가 경주를 마치면, 이것이 화면의 해당 위치에서 깜박이는 것을 통해 표시됩니다. 경주가 종료되면 신호음이 울리고, 화면이 깜박이기 시작합니다.

진행중인 바퀴경주를 중단하려면, 경주중에 단추 C("ESC")를 1번 누르십시오.

바퀴 경주 표시 포지션 타워

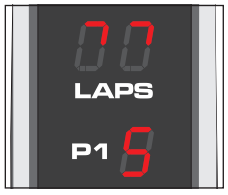
바퀴수 계산기를 포지션 타워 30357과 함께 사용하시면, 분절 화면 가장 윗쪽에 입력된 바퀴 횟수가 표시됩니다. 경주중 이 표시는 선두 차량에 의해 경주가 끝나서 00이 될때까지 거꾸로 계산됩니다.

두자리수 바퀴 횟수 표시는 분절 표시 화면을 통해 최대 250 바퀴까지 표시할 수 있습니다. 이때 100 단위는 아래 오른쪽 각 분절에 나타나는 점을 통해 표시됩니다.



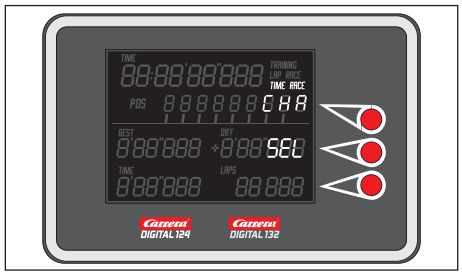
❶ 주행 횟수 표시를 위한 2자리 수 분절발광점등 표시기
❶ⓐ 100회 표시
❶ⓑ 200회 표시
❷ 차량 최대 6대 까지 주행 위치를 표시하기 위한 1자리 수 분절발광점등 표시기

250회가 넘는 바퀴수를 설정하면, 윗쪽 분절 화면에 2개의 작은 고리 표식이 나타납니다. 250 바퀴를 더 주행해야 하는 시점에 이르러서야 비로소 횟수 표시가 00이 될때 까지 거꾸로 계산합니다.

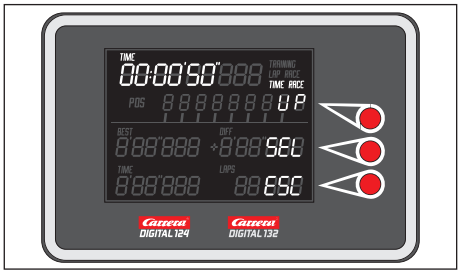


시간경주

시간 경주를 설정하려면, 주메뉴에서 단추 C("ESC")를 누르십시오. 그러면 화면이 선택 모드로 바뀝니다. 단추 A("CHA")를 화면에 "TIME RACE"가 깜박일 때 까지 누르십시오.



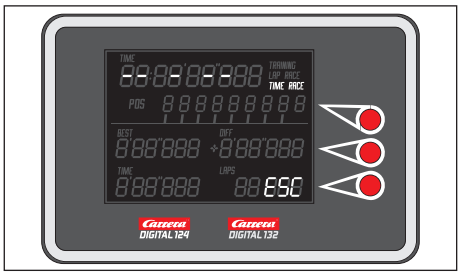
단추 B("SEL")를 눌러 선택을 확인하면, 시간 입력 화면에 도달합니다.



선택한 후 초 단위가 깜박입니다. 먼저 초 단위를 입력하시고, 이어 분 단위, 마지막으로 시간 단위를 입력하십시오(화면 커서가 해당 단위에서 깜박임). 단추 A("UP")을 눌러 숫자를 높입니다. 다음 단위로 전환하려면, 단추 B("SEL")를 누르고, 설명한대로 원하는 시간을 입력하십시오.

미리 입력된 경주 시간을 변경할 필요가 없으면, 시간을 나타내는 화면이 사라질 때 까지 단추 B("SEL")를 여러 번 눌러 이를 확인하십시오.

시간 입력이 끝나면, 화면이 대기 모드로 바뀌고, 출발 신호를 기다립니다.



컨트롤 유니트에 있는 "START" 단추를 1번 누르시고, 차량들을 접속 선로에 올려 놓으십시오. 이어 다시 출발 단추를 누르십시오. 출발 단계가 종료되고, 바퀴수 계산기의 총시간 표시가 거꾸로 계산되기 시작합니다.

시간 경주 도중과 후에 단추 A를 눌러 개별 차량으로 전환할 수 있습니다. 이때 위치 표시기에 선택된 차량의 아랫쪽에 수직 선이 나타납니다. 개별 차량에 대한 다음과 같은 자료가 화면에 표시됩니다:

- 최고 바퀴 시간
- 최하 바퀴 시간
- 선두 차량과의 격차가 시간 및 바퀴수 차이로 표시
- 이미 주행한 바퀴 횟수

총시간이 경과하고 나면 경주는 종료되고, 신호음이 울리며, 모든 차량의 위치가 화면에서 깜박입니다. 가장 윗 줄 "TIME"에 선두 차량의 총소요 시간이 표시됩니다.

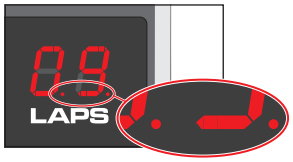
진행중인 시간 경주를 중단하려면, 경주중에 단추 C("ESC")를 1번 누르십시오.

시간 경주 표시 포지션 타워

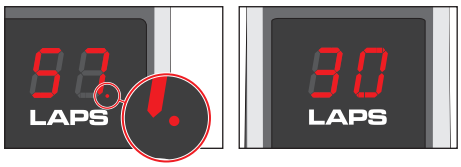
바퀴수 계산기를 포지션 타워 30357과 함께 사용하는 경우에는, 맨 윗쪽의 분절 표시 화면에 아직 주행해야 할 시간이 표시됩니다. 주행중에 이 시간은 경주가 끝나 0이 될 때 까지 거꾸로 계산됩니다.

시간 경주의 경우 시간은 최고 49:59:59까지 입력할 수 있습니다. 이때 시간은 분절 표시 화면에 2개의 점으로 나타납니다. 시간 단위가 경과하고 나면, 아직 남은 분 단위가 점으로 오른쪽 분절 표시 화면에 표시됩니다. 경주의 최종 분 단위가 시작되면, 화면에 점 표시 없이 초 단위로 0을 향해 시간이 거꾸로 계산됩니다.

시 표시

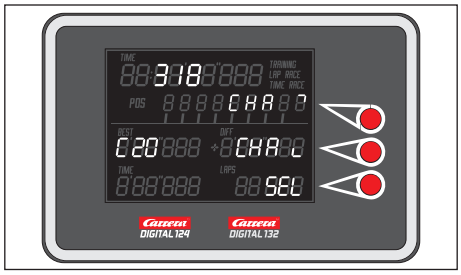


분 표시 초 표시

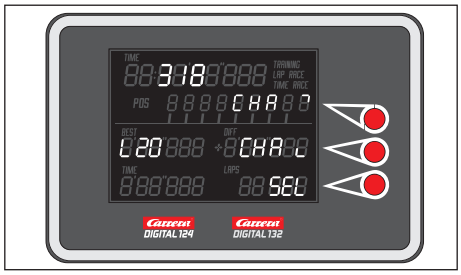


화면 설정

잘 읽을 수 있게 적응하기 위해 배경 조명의 밝기를 20 단계까지 설정할 수 있습니다. 이를 위해 우선 컨트롤 유니트를 끄십시오. 컨트롤 유니트를 다시 켤 때, 화면이 사진에 맞게 변할 때 까지 단추 C("ESC")를 누른 상태로 유지하십시오. 가장 윗쪽 줄에 해당 소프트웨어 버젼이 표시됩니다.
"CHA┐" 와 "CHA└"를 이용하여 화면의 대비 강도(최대 20)를 바꿀 수 있습니다. 선택한 수치를 적용하려면, 단추 C("SEL")를 누르십시오.



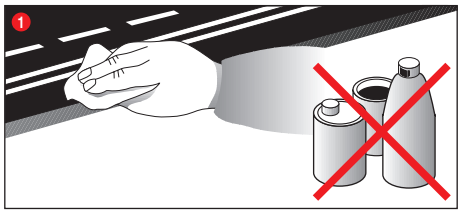
잘 읽을 수 있게 적응하기 위해 배경 조명의 밝기를 20 단계까지 설정할 수 있습니다. 이를 위해 우선 컨트롤 유니트를 끄십시오. 컨트롤 유니트를 다시 켤 때, 화면이 사진에 맞게 변할 때 까지 단추 C("ESC")를 누른 상태로 유지하십시오. 가장 윗쪽 줄에 해당 소프트웨어 버젼이 표시됩니다.
"CHA┐" 와 "CHA└"를 이용하여 화면 배경 조명의 밝기(최대 20)를 바꿀 수 있습니다. 선택한 수치를 적용하려면, 단추 C("SEL")를 누르십시오.



리셀 기능

바퀴수 계산기의 모든 입력 내용을 지우려면, 바퀴수 계산기의 단추 B를 누른 상태에서 컨트롤 유니트를 켜십시오. 연습 주행 표시가 나타날 때 까지 단추를 누른 상태로 유지하십시오. 이때 모든 정보가 공장 출하시 상태로 돌아갑니다. (설명 참조)

점검과 손질



경주선로가 이상없이 작동하게 하려면 경주로의 모든 부분을 정기적으로 닦아야 합니다. 청소하기 전에 전원을 뽑아주십시오.

1 경주로: 주행로 표면과 궤도홈을 마른 헝겊으로 닦아주십시오. 세척할 때 용매나 화학물질을 사용하지 마십시오. 사용하지 않을 때는 먼지가 끼지 않게, 그리고 건조하게 보관해야 하는데, 오리지널 포장상자가 가장 좋습니다.

결함 제거 주행기술

결함제거:
작동이 되지 않을 때는 다음 사항을 점검하십시오:
- 전원에 연결되어 있습니까?
- 어댑터와 조종기가 제대로 연결되어 있습니까?
- 선로가 잘 연결되어 있습니까?
- 주행로와 궤도홈은 깨끗하고 이물질이 없습니까?
- 접촉단자는 이상이 없으며 전력유도선에 닿아있습니까?
- 차량이 해당 조종기에 제대로 코딩되어 있습니까?
- 합선이 생기면 전력공급이 대략 5초 동안 차단되며, 음향 시그널과 시각 시그널로 표시 됩니다.
- 차량이 선로 위에 주행방향으로 세워져 있습니까? 작동하지 않으면, 차량 아랫쪽에 달려있는 주행방향전환스위치를 바꾸십시오.

참고:
스포일러나 사이드 미러와 같은 오리지널과 똑같이 제작된 부품은 차량이 작동할 때 떨어져 나오거나 깨질 수 있습니다. 이런 위험을 피하기 위해 작동전에 그런 부품을 떼어내 주십시오.

주행기술:
- 직선로에서는 빨리 달릴 수 있고, 커브에서는 속도를 줄여야 하며, 커브 마지막 부분에서는 다시 속력을 낼 수 있습니다.
- 모터가 가동중일 때는 차량을 붙들거나 막지 마십시오. 과열되거나 엔진손상이 생길 수 있습니다.

참고: 카레라 제품이 아닌 선로시스템을 사용할 경우에는 기존의 유도판을 특수유도판(#85309)으로 교체해야 합니다. 급경사로(#20587)나 1/30도 급커브로(#20574)를 사용할 때 생기는 약간의 주행소음은 원본을 정확한 척도에 맞추어 제작되었기 때문에 생기는 것이며 작동에는 영향을 미치지 않습니다.

모든 카레라 부품은 웹샵에서 구입할 수 있습니다:
carrera-toys.com

기술제원

전압출력 · 완구용 어댑터

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

전류형태
1.) 작동형태 = 조종기를 통해 차량 작동
2.) 휴식형태 = 조종기를 작동하지 않으면 동작이 안됨.
3.) 대기형태 = 휴식상태가 20여분 지나면 연결선로는 대기모드로 전환됨. 중간 LED는 긴 간격으로 깜박거림.
전력소비 1와트 / 1W 미만
조종기를 작동하여 대기모드를 종료하면 경주로는 다시 휴식상태가 됨.
4.) 꺼진 상태 = 전원 공급장치가 전원에서 분리됨

CE 0-3

فهرست المحتويات

إرشادات الأمان 67
تعليمات مهمة 67
إمحتويات الصندوق 67
وصف وتوضيح 67
الوظائف 67
الوصلة 67
ترآيب عداد اللفات 67
نظرة عامة عن شاشة العرض 67
تهيئة الأنطلاق 68
إنطلاق خاطيء 68
وضع التدريب 68
السباق الدائري 68
بيان جولات السباق وضع البرج 68
وقت السباق 68
بيان سباق الوقت وضع البرج 69
إعدادات ضبط الشاشة 69
خاصية إعادة الضبط 69
الصيانة والرعاية 69
أزالة الخطأ/تقنية السير 69
البيانات التقنية 69

أهلا بكم

أهلا وسهلا بكم في فريق كاريرا Carrera Team!
تحتوي تعليمات التشغيل على معلومات هامة حول إعداد وتشغيل عداد اللفات الإلكتروني الخاص بك DIGITAL Carrera 124/132 يرجى قراءتها بعناية فائقة ومن ثم الأحتفاظ بها.
يرجى في حالة وجود أسئلة لديكم الاتصال بقسم التوزيع لدينا أو زورونا على صفحتنا في شبكة الأنترنت:
carreraclub.com · carrera-toys.com

يرجى الفحص والتأكد من اكتمال محتويات الكارتون وفيما أذا كانت قد تعرضت لأضرار بسبب الشحن. يتضمن الكارتون معلومات مهمة ويتوجب أيضا الإحتفاظ به.

يرجى مراعاة أن عداد اللفات الإلكتروني لا يمكن تشغيلة سوى بالاقتران مع وحدة التحكم 30352 DIGITAL Carrera 124/132 . يمكن استخدام عداد Carrera اللفات لمرآبات DIGITAL 124/132.

لمعلومات حول تشغيل وحدة التحكم Carrera DIGITAL 30352 124/132 . يرجى الرجوع إلى تعليمات تشغيل وحدة التحكم.

نتمنى لكم قضاء وقت ممتع مع عداد اللفات الإلكتروني الجديد Carrera DIGITAL124/132 الخاص بكم.

إرشادات الأمان

• **تحذير!** غير مخصصة للأطفال تحت سن 36 شهرا. خطر الأختناق بسبب وجود أجزاء صغيرة قابلة للبلع. أنتباه: وجود خطر الإنحسار بسبب طبيعة العمل.

• يتوجب فحص لحلبة السباق والسيارات بشكل دوري ومنتظم نحو الأضرار في الأسلاك أو في قابس الكهرباء (الفيشه) أو في صناديقها! قم بتبديل الأجزاء العاطلة.

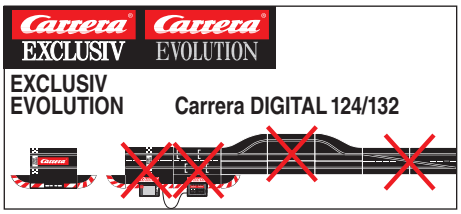
• أن حلبة سباق السيارات غير مخصصة للعمل في العراء أو في الغرف المرطوبة! أحفظها بعيدا عن السوائل.

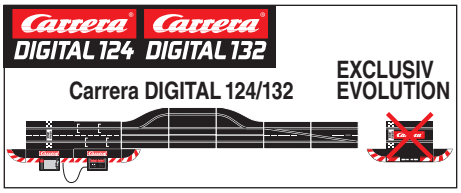
• لا يجوز وضع قطع معدنية على الحلبة لتلافي حدوث تماس كهربائي. لا يجوز نصب ووضع الحلبة قريبا وبشكل مباشر لأشياء وحاجات حساسة حيث يمكن للمركبات المقذوفة من حلبة السباق بقوة الطرد المركزي أن تسبب تلفا وأضرارا.

• أسحب قابس التوصيل الكهربائي (الفيشه) قبل التنظيف! أستخدم لغرض التنظيف منديلا رطبا. دون استخدام المذيبات أو أية مواد كيمياوية. أحفظ الطريق في حالة عدم أستخدامه محميا من الغبار وفي محل جاف ومن الأفضل بداخل صندوقه الكارتوني الأصلي.

لا يجوز تركيب وأستعمال طريق سباق السيارات على أرتفاع بعلو الوجه أو العيون وذلك لوجود خطورة الأصابة بجروح بالمركبات المقذوفة من طريق السباق بقوة الطرد المركزي.

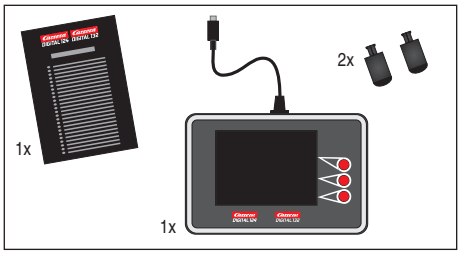
تعليمات مهمة





يرجى الأنتباه الى أن كل من Exclusiv/Evolution (نظام كمي) و كاريرا DIGITAL 124/132 (نظام رقمي) يمثلان نظامين منفصلين ومستقلين عن بعضهما البعض تماما. لذلك ننبهكم وبإلحاح على ضرورة فصل كلا النظامين عن بعضهما البعض عند بناء حلبة السباق. وهذا يعني لا يجوز استخدام قطع سكك رابطة من Exclusiv/Evolution مع قطع السكك الرابطة ومن ضمنها الصندوق الأسود الخازن للمعلومات لنظام كاريرا DIGITAL 124/132 في حلبة سباق مشتركة. لا يجوز هذا أيضا حتى ولو كانت قطعة واحدة فقط من كلا قطع السكك الرابطة (قطعة سكة رابطة Exclusiv/Evolution أو قطعة سكة رابطة كاريرا DIGITAL 124/132 مع الصندوق الأسود الخازن للمعلومات) مربوطة الى مصدر التيار الكهربائي.
بالأضافة الى ذلك لا يجوز تركيب وبناء مركبات اخرى لكاريرا DIGITAL 124/132 (كتفريعات، او عداد الدورات الألكتروني، او بت ستوب) في حلبة سباق Exclusiv/Evolution، وهذا يعني اللعب بها رقميا. وفي حالة عدم مراعاة المعلومات الآنفة الذكر فأنه لا يمكن الجزم بعدم أمكانية تعرض مركبات كاريرا DIGITAL 124/132 الى التلف. حيث يسقط في هذة الحالة حق ضمانة وكفالة التصليح.
بالأضافة الى ذلك لا يجوز تركيب وبناء مركبات اخرى لكاريرا DIGITAL 124/132 (كتفريعات، او عداد الدورات الألكتروني، او بت ستوب) في حلبة سباق Exclusiv/Evolution، وهذا يعني اللعب بها رقميا. وفي حالة عدم مراعاة المعلومات الآنفة الذكر فأنه لا يمكن الجزم بعدم أمكانية تعرض مركبات كاريرا DIGITAL 124/132 الى التلف. حيث يسقط في هذة الحالة حق ضمانة وكفالة التصليح.

محتويات الصندوق



عدد 1 عداد لفات شامل آابل التوصيل
عدد 2 قاعدة تثبيت
تعليمات التشغيل

يرجى الفحص والتأكد من اكتمال محتويات الكارتون وفيما أذا كانت قد تعرضت لأضرار بسبب الشحن. يتضمن الكارتون معلومات مهمة ويتوجب أيضا الإحتفاظ به.

الوصف

يقتصر استخدام عداد اللفات 30355 على وحدة التحكم 30352 ويسمح بعد اللفات وقياس الوقت لعدد 8 سيارات بحيث يسمح بالتحكم فعلياً في 6 سيارات منهم. بالإضافة إلى ذلك يمكن عرض السيارات ذاتية التحكم وسيارات السباق.

ملاحظة: عند تشغيل أآثر من سيارة ذاتية التحكم في وقت واحد، تتم عملية العد لهم معاً في مرآز 7 وسيارات السباق معاً في مرآز 8.

Pit Lane عند استخدام 30356 يمكن أيضًا القيام بعد اللفات أو بعملية Pit Lane. قياس الوقت في لمزيد من المعلومات حول هذا الشأن يرجى الرجوع إلى تعليمات تشغيل وحدة التحكم 30352.

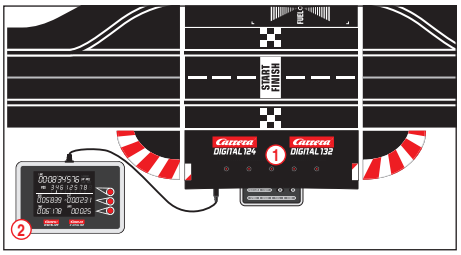
الوضع الأصلي:
- السباق الدائري = 50
- وقت السباق = 5 دقائق
- التباين = 20
- السطوع = 20

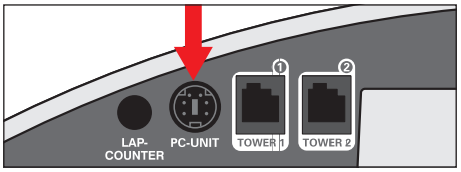
الوظائف

وضع التدريب
- سباق اللفات بحد أقصى 9999
- سباق الوقت بحد أقصى "49:59'59
- لنهاية السباق يمكن الاختيار بين وضع Slot أو F1
- بيان الأوضاع على شاشة العرض

يحتوي عداد اللفات على وظيفة ذاآرة. بمجرد تغيير إعدادات المصنع يتم الاحتفاظ بالإعدادات الجديدة إلى أن يتم تغيرها من جديد.

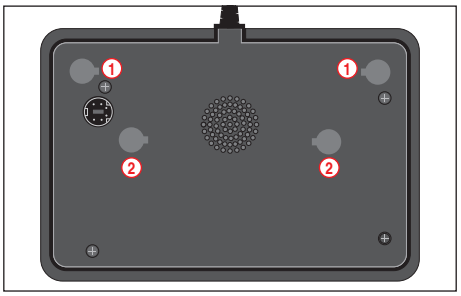
الوصلة





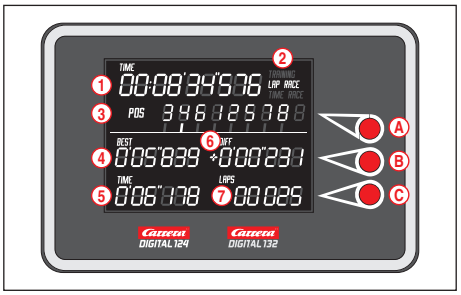
عداد اللفات ② لا يتطلب قضيب منفصل. يتم توصيل الجهاز مباشرةً الخاص „PC UNIT" بالمقبس بوحدة التحكم ① ويصبح جاهزًا للتشغيل على الفور.

ترآيب عداد اللفات



توجد على الجانب الخلفي للصندوق مواضع ترآيب القواعد. يمكن ترآيب قواعد التثبيت في الوضع ① أو ② وذلك وفقًا للميل المناسب. لترآيب القواعد قم بإدخالها بالكامل في مواضع الترآيب حتى تعلق. للفك قم بنزع القواعد من مواضع الترآيب.

نظرة عامة عن شاشة العرض



① الإجمالي مؤشر الوقت
② وضع السباق
③ مؤشر الوضع
④ أفضل وقت في اللفة
⑤ وقت اللفة الأخير
⑥ المتقدمة الفارق بالنسبة للسيارة
⑦ عدد اللفات التي تم القيام بها
Ⓐ - Ⓒ أزرار التشغيل

- أفضل وقت في اللفة
- وقت اللفة الأخير
- فارق الوقت واللفات بالنسبة للسيارة المتقدمة
- عدد اللفات التي تم القيام بها

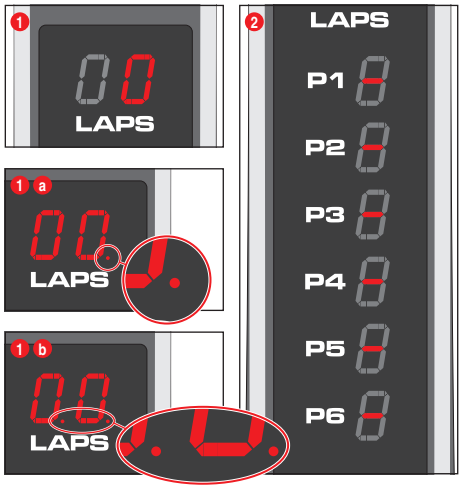
إذا انتهت السيارة من السباق فيتم عرض هذا في المرآز المطابق عن طريق الوميض على شاشة العرض. عند نهاية السباق تصدر إشارة صوتية وتبدأ شاشة العرض في الوميض.

لإيقاف السباق الدائري أثناء تشغيله اضغط أثناء التشغيل على الزر C (ESC) مرة واحدة.

بيان جولات السباق وضع البرج

عند استخدام عداد اللفات المتصل بالوضع Tower 30357 يتم عرض عدد الدورات التي تم ضبطها على شاشة المقطع الأعلى. سيكون السير للخلف حتى الوضع الصفر أثناء السباق إلى أن تنهي السيارة المتقدمة السباق.

يمكن لشاشة الدورات للوضع الثاني أن تعرض 250 دورة آحد أقصى وذلك عن طريق الشاشة المقطعية. يتم عرض الأرقام المئوية من خلال النقاط أسفل يميناً في المقطع المعني.



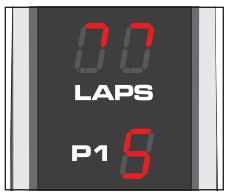
عارضة جزئية - دايودية مضيئة - ذات 2 مرتبتين لعرض عدد الدورات

1 a عارضة 100 دورة

1 b عارضة 200 دورة

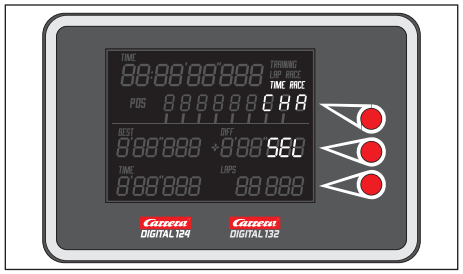
2 عارضة جزئية - دايودية مضيئة - ذات ١ مرتبة واحدة لعرض موقع المركبة في السباق وواحدة لكل مركبة ولحد اقصاه 6 مركبات

عند ضبط عدد دورات تزيد عن 250 دورة سيتم عرض علامتين اختيار على الشاشة المقطعية العلوية. تقوم الشاشة بالعد التنازلي إلى رقم صفر في الدوارت ابتداءً من 250.

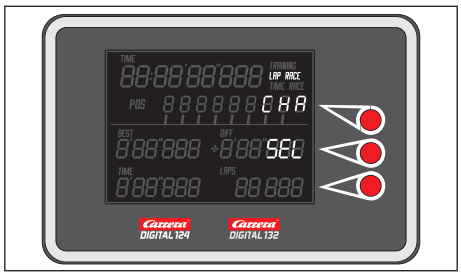


وقت السباق

لضبط وقت السباق اضغط على الزر C (ESC) في القائمة الرئيسية. سوف يتغير الآن البيان إلى وضع الاختيار. اضغط على الزر A (CHA) إلى أن تومض آلة "TIME RACE" على الشاشة.

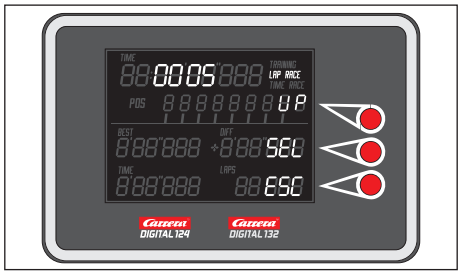


تومض آلة "TRAINING" وتظهر على شاشة العرض حروف "CHA" للتغيير و "SEL" يتم تغيير الوضع عن طريق الزر A (CHA) إلى أن يومض "LAP RACE".

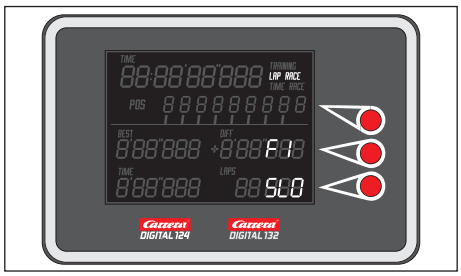


يتم تآآيد الاختيار عن طريق الزر B (SEL) وبذلك يمكن الوصول إلى الإدخال التالي.

في الخطوة التالية يتم تحديد عدد اللفات. بصفة أساسية يتم أولا ضبط وضع المرآز الأول ثم وضع المرآز 10 من ثم المرآز 10 وبعد ذلك وضع المرآز الأخير 1000 (يومض العدد المطابق على شاشة العرض). قم بزيادة العدد من خلال الضغط على الزر A (UP). للتغيير إلى الأوضاع التالية اضغط الزر B (SEL) واضبط القيمة آما هو موضح. إذا لم تكن ترغب في تغيير العدد السابق للفات. قم بتآآيد هذا العدد بالضغط على الزر B (SEL) حتى يختفي مؤشر اللفات.



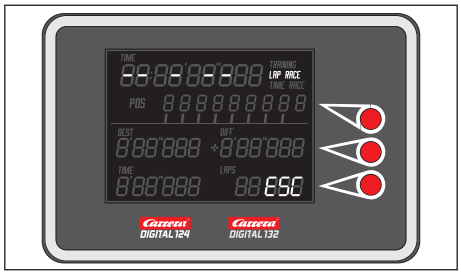
بعد نجاح إدخال اللفات يجب بعد ذلك تحديد وضع نهاية السباق. يمكن الاختيار بين "F1" أو "SLOT" بالضغط على الزر المطابق.



الوضع F1:
بعد أن تستكمل السيارة المتقدمة اللفات الإجبارية يتم قياس اللفات الحالية فقط للسيارات التالية.

الوضع Slot:
يجب أن تنهي جميع السيارات اللفات الإجبارية إلى أن ينتهي السباق.

بعد اختيار الوضع سينتقل المؤشر إلى وضع الاستعداد وينتظر لحين إصدار إشارة البدء.



اضغط مرة واحدة على الزر "START" الموجود على وحدة التحكم ثم ضع السيارة على قضيب التوصيل. وبعد ذلك أعد الضغط على زر البدء. يبدأ ترتيب البداية ويبدأ الوقت الموجود على عداد اللفات في العمل.

أثناء وبعد أي سباق لفات يمكن تشغيل السيارات الفردية عن طريق الزر A. وفي تلك الأثناء يتم عرض خط أفقي على مؤشر الوضع أسفل السيارة المختارة. تظهر البيانات التالية على شاشة العرض لكل سيارة:

تهيئة الأنطلاق

قبل استخدام عداد اللفات يجب ترميز آافة السيارات. لترميز آل سيارة على حدة يرجى الرجوع إلى تعليمات تشغيل وحدة التحكم.

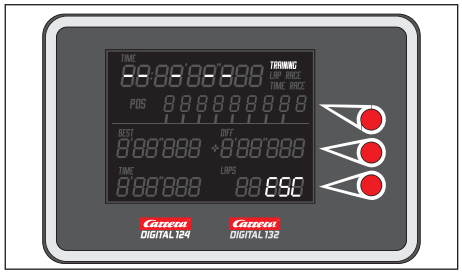
إنطلاق خاطيء

إذا تم التشغيل خلال مرحلة ضوء البدء للمنظم اليدوي لسيارة. فسوف يتم تقييمه آبدء تشغيل خاطي. السيارة التي تسببت في البداية الخاطئة تسير لمدة قصيرة ويومض دايود السيارة/المنظم اليدوي المعني. لا يتم تمكين السباق أو التدريب ويجب أن يتم بدء التشغيل من جديد.

وضع التدريب

يستخدم وضع التدريب في التدريب وفي تحديد نقطة انطلاق السباق ويمكن تشغيله دون ضبط اللفات أو الوقت. لضبط إعدادات وضع التدريب يرجى إتباع الآتي:

1 بتشغيل وحدة التحكم قم (مفتاح التشغيل والإيقاف)
2 الدايود الأوسط لوحدة التحكم يضيء بعد حوالي ثانية واحدة إشارة باستمرار ويقوم بإصدار صوتية .قصيرة
3 في وضع التدريب يتم تشغيل عداد اللفات الإلكتروني DIGITAL 124/132 أوتوماتيكيًا.



4 قم بالضغط مرة واحدة على زر البدء الخاص بوحدة التحكم - جميع .باستمرار الدايودات تضيء
5 ضع السيارة/السيارات التي تم ترميزها من قبل على قضيب التوصيل
6 في النهاية قم بالضغط على زر بدء التشغيل مرة أخرى - يبدأ التشغيل الدايودات وتصدر إشارات وتضيء صوتية
7 يبدأ مسار التدريب بعد انتهاء ترتيب البداية ثم يبدأ احتساب الوق ت الإجمالي ("TIME").

أثناء وبعد أي تدريب يمكن تشغيل السيارات الفردية عن طريق الزر A. وفي تلك الأثناء يتم عرض خط عمودي في مؤشر الوضع أسفل السيارة المختارة. تظهر البيانات التالية على شاشة العرض لكل سيارة:

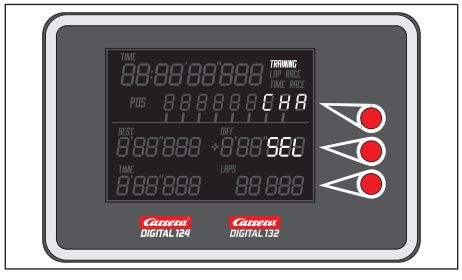
- أفضل وقت في اللفة
- وقت اللفة الأخير
- فارق الوقت واللفات بالنسبة للسيارة المتقدمة
- عدد اللفات التي تم القيام بها

لإنهاء جولة التدريب. اضغط أثناء الجولة مرة واحدة على الزر C (ESC). للعودة مرة أخرى للقائمة الرئيسية يجب الضغط على الزر C (ESC) مرة أخرى.

ملاحظة:
بعد الانتهاء من وضع التدريب ستفقد آافة البيانات. يتعذر عرض أوقات اللفات الفردية التي تزيد عن 09:59:999 على شاشة العرض.

السباق الدائري

. لضبط سباق اللفات اضغط على الزر C (ESC) في القائمة الرئيسية. سوف يتغير الآن المؤشر إلى وضع الاختيار.



أزالة الخطأ
تقنية السير

أزالة الأخطاء:
أفحصوا رجاءا عند الأعطال والتوقفات المفاجئة مايلي:
• هل أن توصيلات التيار الكهربائي مربوطة بشكل صحيح؟
• هل أن محولة التيار الكهربائي والمسيطر اليدوي مربوطان بشكل صحيح؟
• هل أن توصيلات طريق السير على مايرام وخالية من العيوب؟
• هل أن حلبة السباق والأخاديد/الحزوز نظيفة وخالية من أية أجسام غريبة؟
• هل القطع المنزلقة بحالة جيدة ولديها إتصال مع قطعة السكة المجهزة للتيار الكهربائي؟
• هل أن المركبات مشفرة بشكل صحيح مع المسيطرات اليدوية المخصصة لها؟
• في حالة حصول تماس كهربائي سينقطع التجهيز الكهربائي عن الحلبة أتوماتيكيا لما يقارب 5 ثواني وسيتم التأكيد على حدوثه من خلال أشارات صوتية وضوئية.
• المركبات واقفة على طريق السباق باتجاه السير؟ دون قدرتها على العمل

أنتباه:
يمكن أثناء تشغيل اللعبة أن تنفصل أو تنكسر أجزاء صغيرة في المركبات، كالشبولير أو المرايا، والتي تم بناءها وتركيبها بمركبات اللعب لتكون مماثلة تماما للمركبات الأصلية. ولغرض تلافي ذلك لديكم القدرة على حماية هذة الأجزاء من خلال فكها وتنحيتها قبل البدء باللعب.

تقنية السير:
• يمكن على الطريق المستقيم السير بسرعة. ولكن يتوجب الفرملة قبل المنحنيات، ثم يمكن وبعد الخروج من المنحنى تعجيل المركبة مجددا.

• لا تمسك ولا تحجز المركبات من السير عند دوران محركاتها لأن ذلك يمكن أن يؤدي الى تصاعد حرارة المحرك وحصول أضرار فية.

تنبيه: عند إستخدام منظومات سكك غير منتجة من قبل Carrera، فيتوجب تبديل موجه صالب القاعدة بموجه صالب للقاعدة خاص (#85309). أن الضجيج البسيط أثناء السير عند إستخدام تقاطعات Carrera (#20587) أو المنحنيات °30/1 (#20574) هي ممكنة الحصول ضمن المقايس الأنتاجية الأصلية وهي غير مؤثرة على تشغيل اللعبة وبشكل سليم تماما.

يمكن الحصول على جميع أدوات Carrera الأحتياطية من متجر التضع في الأنترنت:
carrera-toys.com
يتم التوريد فقط الى ألمانيا، والنمسا، وهولندا، وبلجيكا ولكسمبورج.

البيانات التقنية

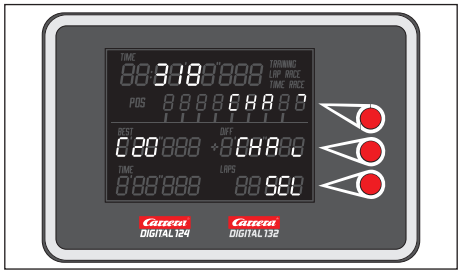
الجهد أو الفولتية الخارجة: لمحولة اللعبة

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

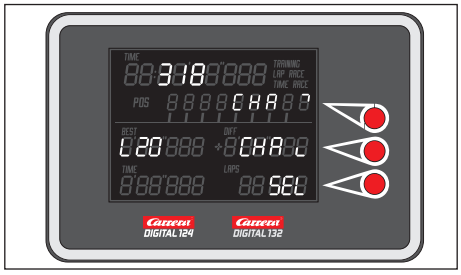
نمط التيار الكهربائي
1.) التشغيل عند اللعب = يتم تشغيل المركبات بالمسيطرات اليدوية
2.) التشغيل في حالة السكون = لن يتم تشغيل المسيطرات اليدوية، عدم اللعب
3.) /التشغيل البديل =بعد مرور 20 دقيقة في حالة السكون والتوقف ستقوم السكة الرابطة بالتحويل الى طور التشغيل البديل.
يخفق الدايود المضئ الوسطي ولفترات متباعدة.
إستهلاك التيار الكهربائي < 1 واط / 1W
من خلال تشغيل المسيطر اليدوي سيتم إنهاء طور التشغيل البديل.
وستكون الحلبة في حالة السكون والتوقف.
4.) حالة الإطفاء = فصل سلك التوصيل الكهربائي عن شبكة التجهيز الكهربائي

إعدادات ضبط الشاشة

لضبط القراءة يمكن تعديل تباين الشاشة في 20 مستوى. وللقيام بذلك يجب إيقاف تشغيل وحدة التحكم. استمر في الضغط على **الزر A** أثناء تشغيل وحدة التحكم حتى تتغير شاشة العرض أما هو مبين. يعرض السطر العلوي إصدار البرنامج المعني.
من خلال "CHA ⌐ " و "CHA ⌙ " يمكن تغيير مستوى التباين للشاشة (الحد الأقصى 20 مستوى). لاعتماد القيمة المختارة اضغط الزر C (SEL).



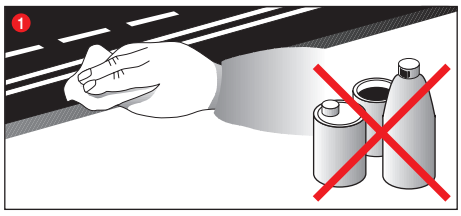
لضبط القراءة يمكن تعديل سطوع الإضاءة الخلفية في 20 مستوى. وللقيام بذلك يجب إيقاف تشغيل وحدة التحكم. استمر في الضغط على الزر C (ESC) أثناء تشغيل وحدة التحكم حتى تتغير شاشة العرض أما هو مبين. يعرض السطر العلوي إصدار البرنامج المعني.
من خلال "CHA ⌐ " و "CHA ⌙ " يمكن تغيير سطوع الإضاءة الخلفية (الحد الأقصى 20 مستوى). لاعتماد القيمة المختارة اضغط الزر B .



خاصية إعادة الضبط

لإرجاع إعدادات ضبط العداد الدوار إلى وضعها الأصلي. إبقى ضاغطًا على الزر B الموجود بالعداد أثناء تشغيل وحدة التحكم. استمر في الضغط على الزر لفترة طويلة حتى يظه التدريب مرة أخرى. عندئذ يتم إرجاع ر بيان آفة البيانات للوضع الأصلي. (انظر الشرح)

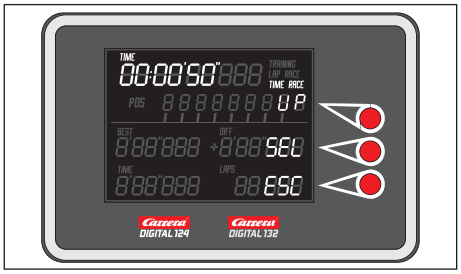
الصيانة والعناية



لضمان عمل دقيق ومضبوط لحلبة سباق السيارات يتوجب تنظيف جميع أجزاء حلبة السباق بشكل دوري. أسحب قبل التنظيف قابس التجهيز الكهربائي (الفيشه).

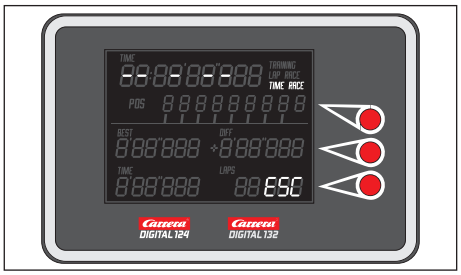
1 **طريق السباق:** أحفظ نظافة المساحة السطحية لطريق السير والأخاديد/الحزوز مستخدما منديلا جافا دون استخدام المذيبات أو أية مواد كيمياوية للتنظيف. أحفظ الطريق في حالة عدم أستخدامه محميا من الغبار وفي محل جاف ومن الأفضل بداخل صندوقه الكارتوني الأصلي.

للوصول إلى إدخال الوقت قم بتفعيل الاختيار من خلال الضغط على **الزر B** (SEL).



بعد الاختيار يومض موضع الثواني، بصفة أساسية يتم أولا ضبط الثواني ثم الدقائق ثم الساعات (يومض مؤشر الشاشة في المكان المعني). قم بزيادة العدد من خلال الضغط على **الزر A** (UP). للتغيير إلى الأوضاع التالية اضغط **الزر B** (SEL) واضبط الوقت المراد أما هو موضح. إذا لم يتم تغيير الوقت الذي سبق ضبطه قم بتفعيله من خلال الضغط عدة مرات على **الزر B** (SEL) حتى تختفي شاشة عرض الوقت.

بعد إدخال الوقت سينتقل المؤشر إلى وضع الاستعداد وينتظر لحين إصدار إشارة البدء.



اضغط مرة واحدة على الزر "START" الموجود بوحدة التحكم ثم ضع السيارة على قضيب التوصيل. وبعد ذلك أعد الضغط على زر البدء. يبدأ عمل سلسلة البداية ويبدأ الوقت الموجود على العداد الدوار في السير للخلف.

أثناء وبعد أي وقت سباق يمكن تشغيل السيارات الفردية عن طريق **الزر A**. وفي تلك الأثناء يتم عرض خط عمودي في بيان الوضع أسفل السيارة المختارة. تظهر البيانات التالية على شاشة العرض لكل سيارة:

- أفضل وقت في اللفة
- وقت اللفة الأخير
- فارق الوقت واللفات بالنسبة للسيارة المتقدمة
- عدد اللفات التي تم القيام بها

إذا انتهى الوقت الإجمالي والسباق فيتم إصدار إشارة صوتية وتومض أوضاع السيارة بأكملها على الشاشة. وبعد ذلك يظهر في السطر العلوي "TIME" الوقت الإجمالي للسيارة التي تتم قيادتها.

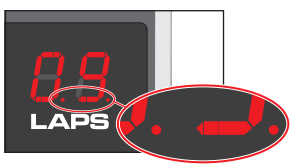
لإيقاف وقت السباق أثناء تشغيله اضغط أثناء التشغيل على **الزر C** (ESC) مرة واحدة.

بيان سباق الوقت
وضع البرج

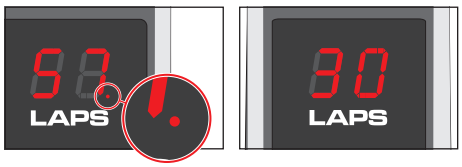
عند استخدام العداد الدوار المتصل بالوضع Tower 30357 يتم عرض عدد الدورات التي تم ضبطها في أعلى الشاشة المقطعية. أثناء السباق سينتقل هذا للخلف على الصفر إلى أن ينتهي السباق.

أثناء وقت السباق يمكن ضبط الحد الأقصى للوقت بدءًا من . وفي تلك الأثناء يتم الإشارة إلى الساعات من خلال نقطتين على الشاشة المقطعية. وبعد انتهاء الساعات يتم عرض الدقائق المتبقية من خلال النقطة الموجودة على الشاشة المقطعية اليمنى. مع بداية الدقيقة الأخيرة للسباق تبدأ الشاشة في العد التنازلي في دورة الثواني بدون نقاط إلى الصفر.

شاشة عرض الساعات



شاشة عرض الثواني **شاشة عرض الدقائق**



TR

İçindekiler

Emniyet bilgileri 70
Önemli bilgi 70
Ambalaj içeriği 70
Anlatım 70
Fonksiyonlar 70
Bağlantı 70
Lap Counter'in kurulması 70
Gösterge (Display) listesi 70
Start / Başlatma hazırlığı 71
Hatalı başlatma 71
Antrenman modüsü 71
Tur yarışı 71
Tur yarışı göstergesi Pozisyon Tower 71
Zaman yarışı 71
Zaman yarışı göstergesi Pozisyon Tower 72
Display ayarları 72
Reset fonksiyonu 72
Onarım ve bakım 72
Hataların giderilmesi/Sürme tekniği 72
Teknik bilgiler 72

Hoş geldiniz

Carrera ekibine candan hoş geldiniz!
Kullanma talimatı, Carrera DIGITAL 124/132 elektronik Lap'inizin kurulması ve kullanılması konusunda önemli bilgiler içermektedir. Lütfen bu kullanım kılavuzunu itinalı bir şekilde okuyunuz ve daha sonra saklayınız.
Sorularınız olduğunda lütfen pazarlama bölümümüze başvurunuz veya Web sitemizi ziyaret ediniz:
carrera-toys.com · carreraclub.com

Lütfen ambalaj içeriğinin tam olup olmadığını ve muhtemelen nakliyat hasarları olup olmadığını kontrol ediniz. Ambalaj önemli bilgiler içermektedir ve aynı şekilde saklanmalıdır.

Elektronik Lap Counter'in sadece 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit'i ile bağlantılı olarak çalıştığına lütfen dikkat ediniz. Lap Counter, Carrera DIGITAL 124/132 araçları için kullanılabilir.

30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit'in kullanımı ile ilgili bilgilere ihtiyacınız olacak olursa, o zaman bu bilgileri Control Unit kullanma talimatında bulabilirsiniz.

Yeni Carrera DIGITAL 124/132 elektronik Lap'iniz ile size bol eğlenceler dileriz.

Emniyet bilgileri

• **DİKKAT!** 36 aylıktan daha küçük çocuklar için uygun değildir. Yutulabilir küçük parçalardan dolayı boğulma tehlikesi vardır. Dikkat: Fonksiyona dayalı sıkışma tehlikesi.

• Düzenli olarak yarış pistinin ve araçların hatlarında, prizlerinde ve gövdelerinde hasar olup olmadığının kontrol edilmesi gerekmektedir! Bozuk parçaları değiştiriniz.

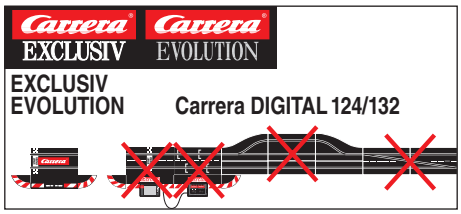
• Araba yarış pisti dış alanlarda veya ıslak odalarda kullanmak için uygun değildir.! Sıvıları uzak tutunuz.

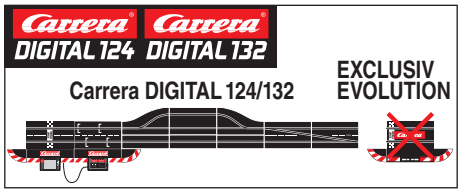
• Kısa devrelerden kaçınmak için pistin üzerine metal parçalar koymayınız. Pistten fırlayan araçlar hasar verebileceğinden dolayı, pisti hassas eşyaların hemen yakınına kurmayınız.

• Temizlemeden önce elektrik flşini prizden çekiniz! Temizlemek için nemli bir bez kullanınız, solven veya kimyasal maddeler kullanmayınız. Kullanılmadığı zaman yarış pistini toza karşı korunmuş ve kuru bir yerde saklayınız, en iyisi orjinal kartonunda muhafaza etmenizdir.

• Pistten dışarıya fırlayan araçlardan dolayı yaralanma tehlikesi bulunduğundan, araba yarış pistini yüz veya gözlerin hizasında çalıştırmayınız.

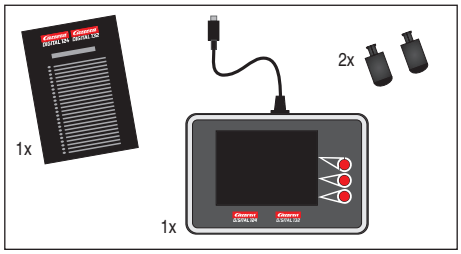
Önemli bilgi





Exclusiv/Evolution (Analog sistem) ve Carrera DIGITAL 124/132'in (Dijital sistem) kendi başına iki ayrı sistem olduğunu lütfen dikkate alınız. Pisti kurma esnasında her iki sistemin de birbirinden ayrı olması gerektiğine kesin olarak dikkatinizi çekeriz, yani Exclusiv/Evolution'un bağlantı rayının Carrera DIGITAL 124/132'nin, Black Box dahil, bağlantı rayı ile birlikte tek bir hatta / pistte bulunması yasaktır. Bu aynı şekilde her iki bağlantı rayından (Exclusiv/Evolution bağlantı rayı veya Carrera DIGITAL 124/132 bağlantı rayı, Black Box dahil) bir tanesi elektrik akım beslemesine bağlanmış olsa dahi geçerlidir.
Ayrıca Carrera DIGITAL 124/132'nin bütün diğer bileşkenlerinin (Makaslar, elektronik devir sayıcı, Pit Stop) bir Exclusiv/Evolution pistine monte edilmesi yasaktır, yani analog olarak işletilmesi yasaktır. Yukarıda belirtilen bilgilere uyulmaması durumunda, Carrera DIGITAL 124/132'nin bileşkenleri hasar görebilirr. Böyle bir durumda garanti hakkı talep edilemez.

Ambalaj içeriği



1 Bağlantı kablosu dahil Lap Counter
2 Sabit ayak
1 Kullanım kılavuzu

Lütfen ambalaj içeriğinin tam olup olmadığını ve muhtemelen nakliyat hasarları olup olmadığını kontrol ediniz. Ambalaj önemli bilgiler içermektedir ve aynı şekilde saklanmalıdır.

Anlatım

Lap Counter 30355 sadece Control Unit 30352 ile birlikte kullanılabilir ve 8 araca kadar tur sayımı ve zaman ölçümü imkanı sağlamaktadır. Bu 8 araçtan 6 tanesi aktif bir şekilde kumanda edilmek zorundadır. Ayrıca Autonomous Car ve Pace Car gösterilebilir.

Bilgi: Eğer aynı anda birkaç Autonomous Car sürülecek olursa, o zaman bunlar birlikte pozisyon 7'de ve bütün Pace Car'lar birlikte pozisyon 8'de sayılmaktadır.

Pit Lane 30356'nın kullanılması durumunda, bir tur sayımı veya zaman ölçümü Pit Lane'de yapılabilir. Bununla ilgili başka bilgiler için Control Unit 30352'nin kullanma talimatına da bakabilirsiniz.

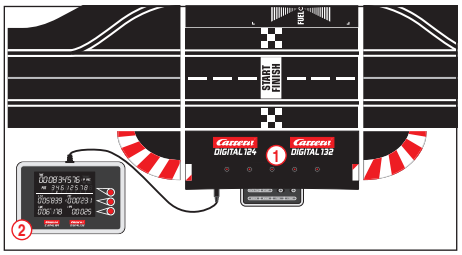
Fabrika ayarları:
- Tur yarışı = 50
- Zaman yarışı = 5 dakika
- Kontrast = 20
- Parlaklık = 20

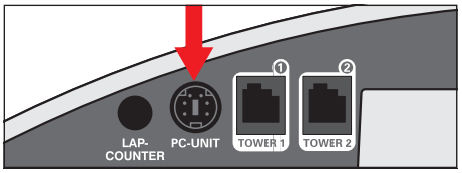
Fonksiyonlar

- Antreman modüsü
- Maks. tur yarışı 9999
- Maks. zaman yarışı 49:59'59"
- Yarış sonu için F1 veya Slot modüsü seçilebilir.
- Gösterge üzerinde pozisyon göstergesi

Lap Counter'in bir Memory fonksiyonu bulunmaktadır. Fabrika tarfından yapılan değerler değiştirilir değiştirilmez, değiştirilen değerler yeniden ayarlanıncaya kadar korunmaktadır.

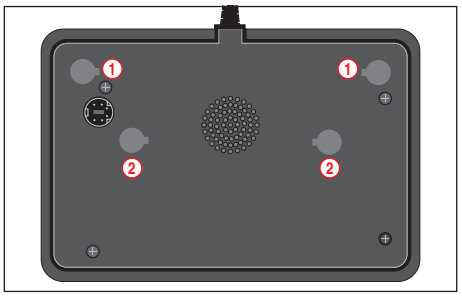
Bağlantı





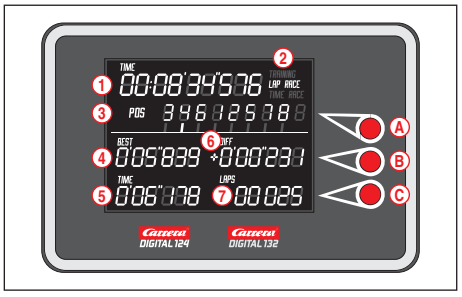
Lap Counter (2) için özel raya ihtiyaç yoktur. Alet doğrudan Control Unıt (1) 'in 'PC UNIT' bağlantı duyu ile bağlanmaktadır ve derhal işletmeye hazırdır.

Lap Counter'in kurulması



Gövdenin arka tarafında sabit ayaklar için kavramalar bulunmaktadır. Her defasında arzu edilen eğime göre sabit ayaklar pozisyon (1) veya (2)'de takılabilir. Ayakları monte etmek için, bunları tamamen kavramalara oturuncaya kadar takınız. Sökmek için sabit ayakları kavramadan çekiniz.

Gösterge (Display) listesi



(1) Toplam zaman göstergesi
(2) Yarış modüsü
(3) Pozisyon göstergesi
(4) En iyi tur süresi
(5) En son tur süresi
(6) En önde gidene mesafe
(7) Sürülen turların sayısı
(A) - (C) Kumanda tuşları

Start / Başlatma hazırlığı

Lap Counter kullanılmadan önce bütün araçların kodlanması gerekmektedir. Tek tek araçların kodlanması için Control Unit kullanma talimatına bakınız.

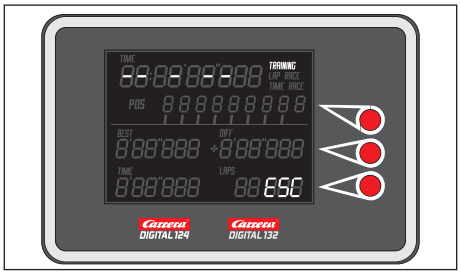
Hatalı başlatma

Bir aracın el ayarına başlatma lambası safhasında basılacak olursa, o zaman bu hatalı başlatma olarak değerlendirilmektedir. Hatalı başlatmaya sebep veren araç kısa bir hareket eder ve ilgili aracın / el ayarının LED lambaları yanar söner. Yarışa veya antremana müsaade edilmez ve yeniden başlatılmak zorundadır.

Antrenman modüsü

Antrenman modüsü antrenman ve yarışın başlatma sırası içindir ve tur ve zaman ayarı olmadan başlatılabilir. Antrenman modüsünün ayarı için lütfen aşağıda belirtildiği şekilde uygulayınız:

1. Control Unit'i çalıştırınız (ON/OFF şalteri)
2. Control Unit'in orta LED lambası yakl. 1 saniye sonra kalıcı olarak yanar ve kısa bir sesli sinyal işitilir
3. Carrera DIGITAL 124/132 elektronik Lap Counter otomatik olarak antrenman modüsünde çalışır.



4. Control Unit'in start/başlat düğmesine bir defa basınız - bütün LED lambaları kalıcı olarak yanar.
5. Önceden kodlanmış aracı/araçları bağlantı rayına koyunuz.
6. Daha sonra Start/başlat düğmesine tekrar basınız - başlatma dizisi başlatılmaktadır. LED lambaları yanmakta ve sesli sinyaller duyulmaktadır.
7. Başlatma dizisi sona erdikten sonra antrenman sürüşü başlamaktadır ve toplam süre ('TIME') saymaya başlamaktadır.

Antrenman esnasında ve antrenmandan sonra **A tuşu** ile tek tek araçlara kumanda edilebilir. Burada pozisyon göstergesinde seçilen aracın altında yatay bir çizgi gösterilir. İlgili araç için göstergede / diaplay'de aşağıdaki veriler gösterilir.

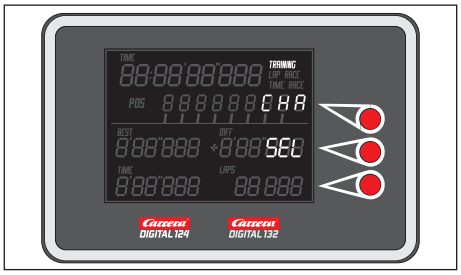
- En iyi tur süresi
- En son tur süresi
- En önde giden araca zaman gecikmesi veya tur gecikmesi olarak gecikme
- Sürülen turların sayısı

Antrenman sürüşünü sona erdirmek için süreş esnasında bir defa **C tuşuna** ('ESC') basınız. Ana menüye geri dönmek için tekrar **C tuşuna** ('ESC') basılması gerekmektedir.

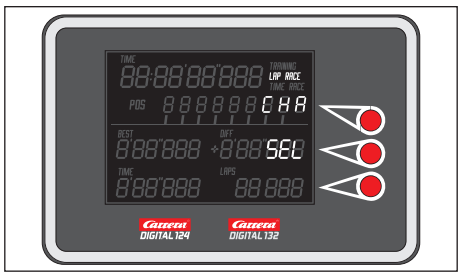
Bilgi:
Antrenman modüsünü sona erdirdikten sonra bütün bilgiler kaybolmaktadır. 09:59:999 üzerindeki tek tek tur süreleri göstergede / display'de gösterilememektedir.

Tur yarışı

Bir tur yarışını ayarlayabilmek için ana menüde **C tuşuna** ('ESC') basınız. Şimdi gösterge tercih/seçim modüsüne değiştirmektedir.

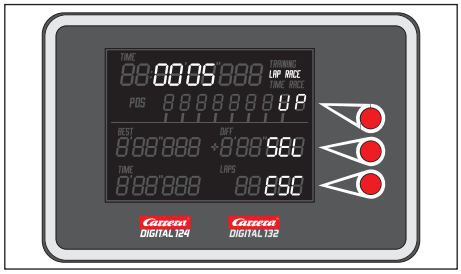


'TRAINING' kelimesi yanıp sönmektedir ve göstergede Change (değiştirme) için 'CHA' harfi ve Select (seçim) için 'SEL' harfi gösterilmektedir. **A tuşu** ('CHA') üzerinden 'LAP RACE' yanıp sönünceye kadar modüs değiştirilmektedir.

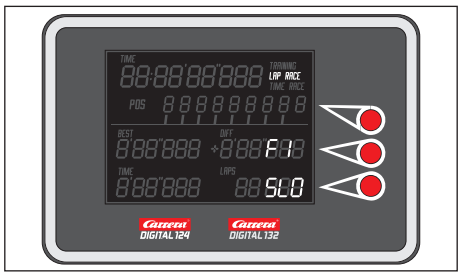


B tuşu ('SEL') üzerinden seçenek onaylanmaktadır ve bir sonraki veriye ulaşılmaktadır.

Bir sonraki adımda turların sayısı belirlenmektedir. Esaslı olarak ilk önce 1-li hanenin, daha sonra 10-lu hanenin ve 100-lü hanenin ayarı yapılmaktadır (ilgili sayı göstergede yanıp sönmektedir). **A tuşuna** ('UP') basarak sayıyı yükseltirsiniz. Bir sonraki haneye değiştirebilmek için **B tuşuna** ('SEL') basınız ve değeri açıklandığı gibi ayarlayınız. Eğer önceden ayarlanmış olan tur sayısı değiştirilmeyecekse, o zaman **B tuşuna** ('SEL') tur göstergesi kayboluncaya kadar basarak onaylayabilirsiniz.



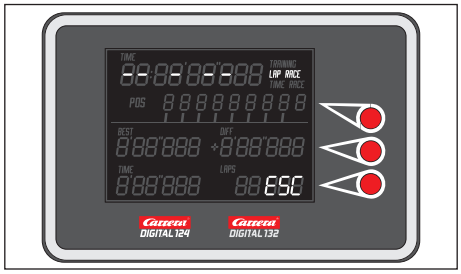
Turların verisi yapıldıktan sonra bir sonraki adım olarak yarışın bitişi modüsü belirlenmek zorundadır. İlgili tuşlar üzerinden 'F1' veya 'SLOT' seçilebilir.



F1-Modüsü
En önde giden araç nominal turları tamamladıktan sonra, takip eden araçalarda sadece güncel tur ölçülmektedir.

Slot - Modüsü
Yarış sona erinceye kadar bütün araçlar toplam nominal turu tamamlamak zorundadırlar.

Modüs seçimi yapıldıktan sonra gösterge hazır modüsüne geçer ve start/başla sinyalini bekler.



Control Unit'teki 'START' tuşuna bir defa basınız ve araçları bağlantı rayına yerleştiriniz. Daha sonra tekrar Start/başlat tuşuna basınız. Başlatma dizisi tamamlanır ve Lap Counter'deki zaman çalışmaya başlar.

Tur yarışı esnasında ve tur yarışından sonra **A tuşu** ile tek tek araçlara kumanda edilebilir. Burada pozisyon göstergesinde seçilen aracın altında yatay bir çizgi gösterilir. İlgili araç için göstergede / diaplay'de aşağıdaki veriler gösterilir.

- En iyi tur süresi
- En son tur süresi
- En önde giden araca zaman gecikmesi veya tur gecikmesi olarak gecikme
- Sürülen turların sayısı

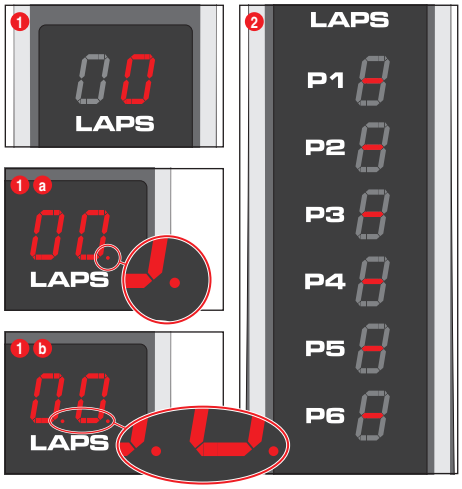
Eğer araçlardan bir tanesi yarışı tamamlamışsa, o zaman bu gösterge üzerinde ilgili pozisyonda gösterilmektedir. Yarış sonunda sesli bir sinyal duyulmaktadır ve display göstergesi yanıp sönmeye başlamaktadır.

Devam eden bir tur yarışını durdurmak için sürüş esnasında bir defa **C tuşuna** ('ESC') basınız.

Tur yarışı göstergesi Pozisyon Tower

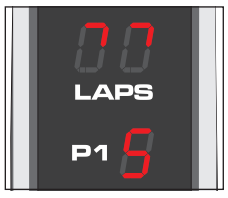
Lap Counter'in Pozisyon Tower 30357 ile bağlantılı olarak kullanılması durumunda, en üst segman göstergesinde ayarlanmış olan tur sayısı gösterilmektedir. Bu, yarış esnasında geri geriye sıfıra doğru, en önde giden araç yarışı tamamlanıncaya kadar, saymaktadır.

İki haneli tur göstergesi segman göstergesi üzerinden maksimal 250 tur gösterebilmektedir. Bu esnada yüzler hanesi her defasındaki segmanın sağ alt tarafındaki noktalar halinde gösterilmektedir.



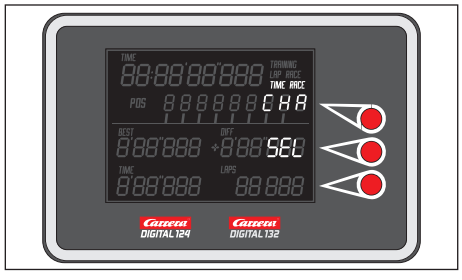
1 Tur sayısını göstermek için 2-haneli LED bölüm göstergesi
1 a Gösterge 100 tur
1 b Gösterge 200 tur
2 En fazla 6 araca kadar her birinin yarış pozisyonunu göstermek için 1-haneli LED bölüm göstergesi

250 üzerinde ayarlanmış olan bir tur sayısında üst segaman göstergesinde iki adet onay işareti gösterilmektedir. Daha 250 den itibaren sürülecek turdan itibaren gösterge sıfıra doğru saymaya başlar.

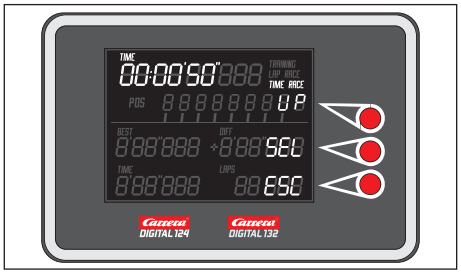


Zaman yarışı

Bir zaman yarışı ayarlayabilmek için ana menüde **C tuşuna** ('ESC') basınız. Şimdi gösterge seçme modüsüne değiştirmektedir. Gösterge 'TIME RACE' kelimesini gösterinceye kadar **A tuşuna** ('CHA') basınız.

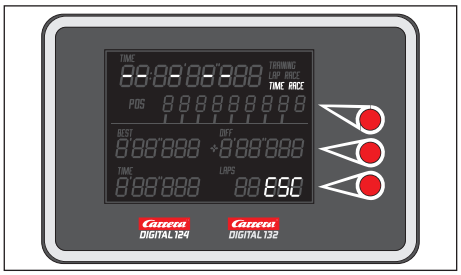


Zaman verisine ulaşabilmek için seçimi **B tuşuna** ('SEL') basarak onaylayınız.



Seçim yaptıktan sonra saniye hanesi yanıp sönmeye başlar. Genel olarak ilk önce saniye ayarı yapılmaktadır ve daha sonra dakika ayarı ve son olarak da saat ayarı yapılmaktadır (Display körseri her defasındaki yerde yanıp sönmektedir) **A tuşuna** ('UP') basarak sayıyı yükseltirsiniz. Bir sonraki haneye/yere değiştirebilmek için **B tuşuna** ('SEL') basınız ve arzu edilen zamanı açıklandığı gibi ayarlayınız.
Eğer önceden ayarlanmış yarış süresi değiştirilmeyecekse, o zaman bunu zaman göstergesi kayboluncaya kadar **B tuşuna** ('SEL') birkaç defa basarak onaylayınız.

Zaman verildikten sonra gösterge hazır modüsüne geçer ve start/başla sinyalini bekler.



Control Unit'teki 'START' tuşuna bir defa basınız ve araçları bağlantı rayına yerleştiriniz. Daha sonra tekrar Start/başlat tuşuna basınız. Başlatma dizisi tamamlanır ve Lap Counter'deki toplam zaman göstergesi geri geri saymaya başlar.

Bir zaman yarışı esnasında ve zaman yarışından sonra **A tuşu** ile tek tek araçlara kumanda edilebilir. Burada pozisyon göstergesinde seçilen aracın altında yatay bir çizgi gösterilir. İlgili araç için göstergede / diaplay'de aşağıdaki veriler gösterilir.

- En iyi tur süresi
- En son tur süresi
- En önde giden araca zaman gecikmesi veya tur gecikmesi olarak gecikme
- Sürülen turların sayısı

Eğer toplam süre sona ermişse, yarış sona ermiştir, sesli bir sinyal duyulmaktadır ve bütün araçların pozisyonu Display'de yanıp sönmektedir. En üst satırda 'TIME' en önde giden aracın toplam süresi gösterilmektedir.

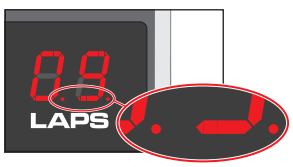
Devam eden bir zaman yarışını durdurmak için sürüş esnasında bir defa **C tuşuna** ('ESC') basınız.

Zaman yarışı göstergesi Pozisyon Tower

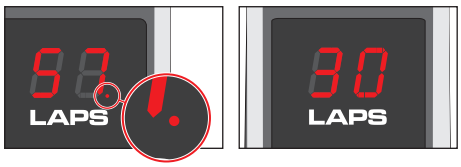
Lap Counter'in Pozisyon Tower 30357 ile bağlantılı olarak kullanılması durumunda en üst segman göstergesinde halen sürülecek olan zaman gösterilmektedir. Bu, yarış esnasında geri geriye sıfıra doğru, yarış bitinceye kadar, saymaktadır.

Bir zaman yarışında maksimal 49:59:'59" zamanı ayarlanabilir. Burada saatler segman göstergesinde iki nokta ile sinyalleştirilmektedir. Saat sona erdikten sonra halen geriye kalan dakikalar sağ segman göstergesindeki nokta ile gösterilmektedir. Yarışın son dakikasının başlaması ile gösterge her saniye nokta olmadan sıfıra kadar sayar.

Saat göstergesi

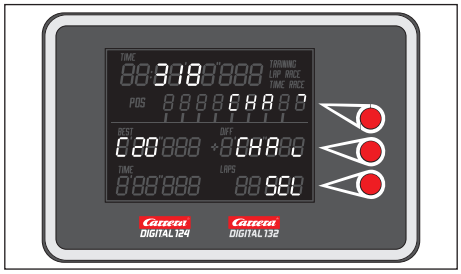


Dakika göstergesi **Saniye göstergesi**

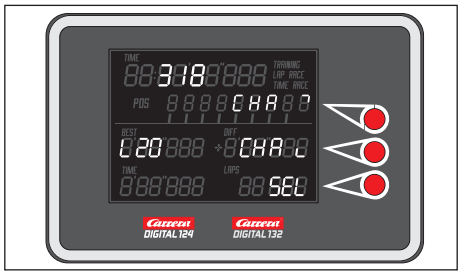


Display ayarları

Okuyabilmeyi ayarlayabilmek için Display'in göstergesi **kontrastı** 20 kademede ayarlanabilir. Bunun için Control Unit'i kapatınız. Control Unit'i çalıştırma esnasında, display göstergesi ilgili şekile göre değişinceye kadar **A tuşunu** basılı tutunuz. En üst satır ilgili Software(yazılım) versiyonunu göstermektedir.
'CHA ㄱ' ve 'CHA ㄴ' ile display'in kontrast gücü (maks. 20) değiştirilebilir. Seçilmiş olan değeri üstlenebilmek için **C tuşuna** ('SEL') basınız.



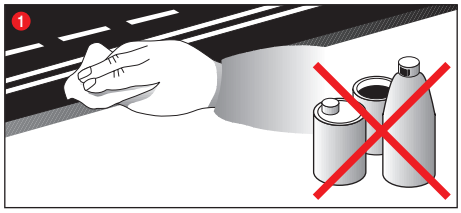
Okuyabilmeyi ayarlayabilmek için arka ışığın **parlaklığı** 20 kademede ayarlanabilir. Bunun için Control Unit'i kapatınız. Control Unit'i çalıştırma esnasında, display göstergesi ilgili şekile göre değişinceye kadar **C tuşunu** ('ESC') basılı tutunuz. En üst satır ilgili Software(yazılım) versiyonunu göstermektedir.
'CHA ㄱ' ve 'CHA ㄴ' ile arka ışığın parlaklığı (maks. 20) değiştirilebilir. Seçilmiş olan değeri üstlenebilmek için **C tuşuna** ('SEL') basınız.



Reset fonksiyonu

Lap Counter'in bütün ayarlarını tekrar başa almak için, Control Unit'i tekrar çalıştırma esnasında Lap Counter'deki **B tuşunu** basılı tutunuz. Tekrar antrenman göstergesi gösterilinceye kadar tuşu basılı tutunuz. Bu esnada bütün bilgiler fabrika tarafından yapılan ayara geri getirilmektedir. (Açıklamaya bakınız)

Onarım ve bakım



Araba yarış pistinin kusursuz bir şekilde fonksiyonunu sağlayabilmek için, yarış pistinin bütün parçalarının düzenli olarak temizlenmesi gerekmektedir. Temizleme işleminden önce elektrik fişini çekiniz.

1 **Yarış pisti:** Yol üst yüzeyini ve şerit kanallarını kuru bir bez ile temiz tutunuz. Solven veya kimyasal maddeler kullanmayınız. Kullanılmadığı zaman yarış pistini toza karşı korunmuş ve kuru bir yerde saklayınız, en iyisi orjinal kartonunda muhafaza etmenizdir.

Hataların giderilmesi Sürme tekniği

Hataların giderilmesi:
Arıza durumunda lütfen aşağıda belirtilenleri kontrol ediniz:
- Akım/elektrik bağlantıları düzgün mü?
- Transformatör ve el ayarlayıcısı düzgün bağlanmış mı?
- Pist bağlantıları kusursuz mu?
- Yarış pisti ve şerit kanalları temiz mi ve yabancı maddeler bulunuyor mu?
- Sürtünme parçası düzgün mü ve elektrik akımı ileten raylara temas ediyor mu?
- Araçlar ilgili el ayarlayıcısında doğru şifrelenmiş mi?
- Elektrik kısa devresi olduğunda, pistin elektrik beslemesi otomatik olarak yakl. 5 saniye için kapatılır ve bu sesli ve görülen sinyaller ile gösterilir.
- Araçlar pist üzerinde sürüş istikametinde mi duruyorlar?

Çalışmaması durumunda aracın alt tarafındaki sürüş istikameti şalterini değiştiriniz.

Bilgi:
Bu araçlar orjinallerin taklitleri olduğundan, bunlara takılmış olan spoiler veya ayna gibi küçük araç parçaları oynama esnasında muhtemelen çıkabilir veya kırılabilir. Bundan kaçınmak için oynamadan önce bunları çıkartarak koruma olanağınız vardır.

Sürme tekniği:
- Düzlüklerde (düz yollarda) hızlı sürülebilir, virajdan önce yavaşlamalıdır, virajın çıkışında tekrar hızlanılabilir.
- Motor çalışırken araçları tutmayınız veya bloke etmeyiniz, aksi takdirde fazla ısınabilir ve motor hasar görebilir.

Bilgi: Carrera tarafından üretilmemiş ray sistemlerinde kullanma durumunda, mevcut olan yönlendirici takozun özel yönlendirici takoz ile (85309) değiştirilmesi gerekmektedir. Carrera geçitlerinde (20587) veya dik virajlarda 1/30 (20574) kullanıldığında oluşan hafif sürüş sesleri, orjinallinden dolayı zorunludur ve kusursuz oynamak için önem taşımamaktadır.

Bütün Carrera yedek parçaları Web Shop'ta mevcuttur:
carrera-toys.com
Teslimat sadece Almanya'ya, Avusturya'ya, Hollanda'ya, Belçika'ya ve Lüksemburg'a yapılmaktadır.

Teknik bilgiler

Çıkış gerilimi · Oyuncak transformatörü

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Elektrik akım modüsleri
1.) Oyun işletmesi = Araçlar el regülatörü yardımı ile çalıştırılmaktadır
2.) Dinlenme işletmesi = El regülatörü işletilmemektedir, oyun yok
3.) Stand-by İşletmesi = Yakl. 20 dakika dinlenme işletmesi sonrası bağlantı rayı Stand-by modüsüne geçmektedir. Orta LED uzun aralıklarda yanıp sönmektedir.
ELEKTRİK TÜKETİMİ < 1 Vat/1W
El regülatörünün işletilmesi ile Stand-by modüsüne son verilmektedir, yarış pisti tekrar dinlenme işletmesinde bulunmaktadır.
4.) Kapalı durum = Elektrik aleti elektrik prizinden ayrılmıştır

CE 0-3

Bu ürün, atılan elektrikli ve elektronik ekipman (WEEE) için seçici sıralama sembolü içerir.
Bu da çevreye verdiği olumsuz etkiyi en aza indirmek için ürünün sökülmesi veya yeniden işlenmesi sırasında 2002/96/EC no'lu Avrupa Yönergesine uygun davranılması gerektiği anlamına gelir.
Ayrıntılı bilgi için lütfen bölgesel veya yerel yetkililer ile görüşünüz.
Seçici sıralama sürecine dahil edilmeyen elektronik ürünlerde tehlikeli maddeler bulunduğundan, çevre ve insan sağlığı için potansiyel tehlike taşımaktadır.

Оглавление

Указания по технике безопасности ... 73
Важное указание ... 73
Содержимое упаковки ... 73
Описание ... 73
Функции ... 73
Подключение ... 73
Установка счетчика кругов ... 73
Обзор дисплея ... 73
Подготовка к пуску ... 74
Фальстарт ... 74
Тренировочный модус ... 74
Круговые гонки ... 74
Индикатор круговой гонки Позиционная башня ... 74
Гонка на время ... 74
Индикатор гонки на время Позиционная башня ... 75
Настройки дисплея ... 75
Функция сброса ... 75
Техобслуживание и ремонт ... 75
Устранение неисправностей / и техника езды ... 75
Технические данные ... 75

Добро пожаловать

Добро пожаловать в команду Carrera!
Мы желаем Вам удовольствия от Вашего нового блока управления Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit. Пожалуйста, рочитайте ее внимательно, а затем сохраните. Если возникнут вопросы, обращайтесь, пожалуйста, к нашему сбытовику или зайдите на страничку в Интренете: **carrera-toys.com · carreraclub.com**

Пожалуйста, проверьте содержимое на комплектность и наличие возможных транспортных повреждений. Упаковка содержит важную информацию, поэтому ее также следует сохранить.

Мы просим Вас обратить внимание на то, что электронный счетчик кругов работает только в сочетании с блоком управления 30352 Carrera DIGITAL 124/132. Счетчик кругов можно использовать для автомобилей Carrera DIGITAL 124/132.

Информация об обращении с блоком управления 30352 Carrera DIGITAL 124/132 находится в руководстве по эксплуатации блока управления.

Мы желаем Вам удовольствия от Вашего нового электронного счетчика кругов Carrera DIGITAL 124/132.

Указания по технике безопасности

• **ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!** Не годится для детей младше 36 месяцев. Опасность удушья вследствие проглатывания мелких деталей. Внимание: Опасность защемления вследствие функций игрушки.

• Дорогу и автомобили следует регулярно проверять на предмет наличия повреждений кабелей, штекеров и корпусов! Поломанные детали следует заменить.

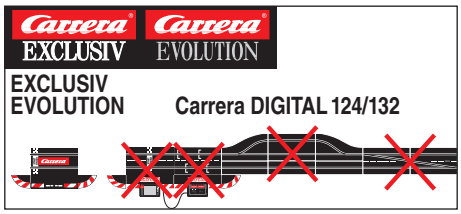
• Гоночная дорога не предназначена для игры на открытом воздухе или в сырых помещениях! Беречь от влаги.

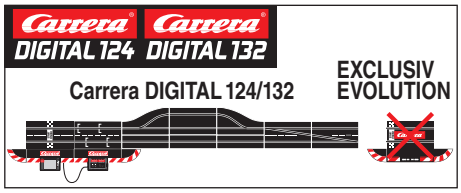
• Во избежание коротких замыканий не кладите на полотно дороги металлические детали. Не устанавливайте дорогу в непосредственной близи от хрупких предметов, поскольку вылетающие с трека автомобили могут повредить их.

• Перед очисткой выдерните штепсельную вилку из сети! Используйте для очистки влажную тряпочку, не применяйте растворители и химикаты. При неиспользовании дорогу следует хранить в защищенном от пыли сухом месте, лучше всего в оригинальной картонной упаковке.

• Игру „автогонки“ не устанавливайте на уровне лица или глаз, поскольку существует опасность получения травм из-за могущих вылететь с трассы автомобилей.

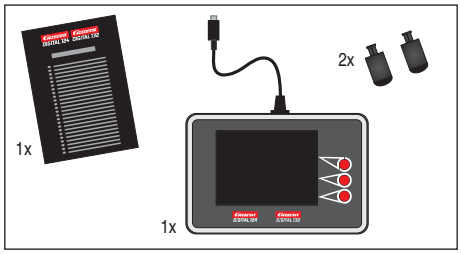
Важное указание





Учтите, что «Эксклюзив/Эволюция» (аналоговая система) и «Каррера Дигиталь 124/132» (цифровая система) имеют две различных, совершенно самостоятельных системы. Обращаем особо Ваше внимание на то, что при сборке автодрома обе системы должны быть разделены, т. е. ни один из контактных рельсов «Эксклюзива/Эволюции» не должен находиться на одном участке с контактным рельсом, включая чёрную колонку «Карреры Дигиталь 124/132». Даже тогда, когда только один из контактных рельсов (контактный рельс «Эксклюзива/Эволюции» или контактный рельс или «Карреры Дигиталь 124/132», включая чёрный бокс) подключён к источнику питания.
Кроме того все следующие компоненты «Карреры Дигиталь 124/132» (стрелки, электрический счётчик кругов, «Пит Стоп») не должны быть встроены в дорогу «Эксклюзива/Эволюции», т. е. ими нельзя играть аналоговой системой. При невыполнении выше указанных сведений нельзя исключить, что компоненты «Карреры Дигиталь 124/132» будут повреждены. В таком случае претензия на гарантию будет недействительна.

Содержимое упаковки



1 Счетчик кругов, вкл. шнур питания
2 Опорные ножки
1 Руководство по эксплуатации

Пожалуйста, проверьте содержимое на комплектность и наличие возможных транспортных повреждений. Упаковка содержит важную информацию, поэтому ее также следует сохранить.

Описание

Счетчик кругов 30355 используется только с блоком управления 30352 и служит для подсчета кругов и измерения времени для 8 автомобилей, 6-ю из которых можно активно управлять. Дополнительно возможно отображение позиции автономного автомобиля и пейс-кар.

Указание: Если в движении находятся несколько автономных автомобилей, они все относятся к позиции 7, а все пейс-кар - к позиции 8

При использовании пит-лейн 30356 можно также производить подсчет кругов или измерение времени в пит-лейне. Дополнительную информацию см. в руководстве по эксплуатации блока управления 30352.

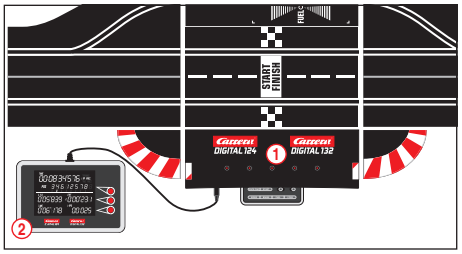
Заводские настройки:
- Круговые гонки = 50
- Гонка на время = 5 минут
- Контрастность = 20
- Яркость = 20

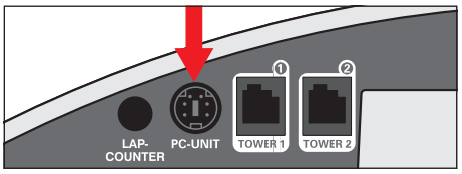
Функции

- Тренировочный модус
- Круговые гонки, макс. 9999
- Гонка на время, макс. 49:59'59''
- Возможность выбора F1 или режима Slot для окончания гонки
- Индикатор позиции на дисплее

Счетчик кругов оснащен функцией запоминания. После изменения заводской настройки параметров измененные параметры сохраняются до тех пор, пока не будет произведена перенастройка.

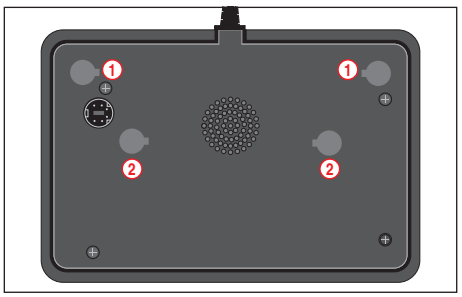
Подключение





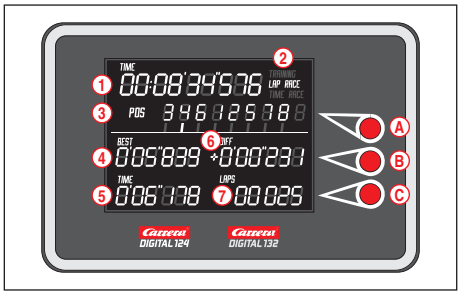
Для счетчика кругов (2) не нужна отдельная шина. Прибор соединяется напрямую с гнездом „PC UNIT“ в блоке управления (1) и сразу же готов к эксплуатации.

Установка счетчика кругов



С тыльной стороны корпуса находятся отверстия для опорных ножек. В зависимости от необходимого угла наклона опорные ножки могут быть установлены в позицию (1) или (2). Для монтажа ножек вставьте их до упора в отверстия, чтобы они вошли в зацепление. Для демонтажа вытащите опорные ножки из отверстий.

Обзор дисплея



(1) Индикатор суммарного времени
(2) Гоночный режим
(3) Индикатор положения
(4) Наилучшее время прохождения круга
(5) Последнее время прохождения круга
(6) Отставание автомобиля от ведущего
(7) Количество пройденных кругов
(A) - (C) Кнопки управления

Подготовка к пуску

Перед использованием счетчика кругов необходимо закодировать все автомобили. Кодирование автомобилей см. в руководстве по эксплуатации блока управления.

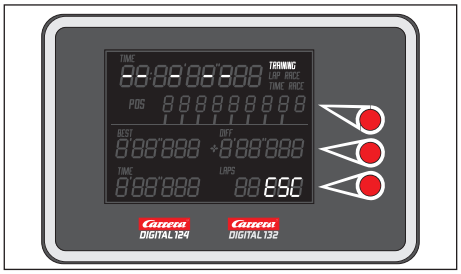
Фальстарт

Если во время стартовой фазы светофора приводится в действие ручной регулятор одного из автомобилей, это расценивается как фальстарт. Автомобиль, выполнивший фальстарт, коротко выезжает, и мигает светодиод соответствующего автомобиля/ручного пульта управления. Разрешение на гонку или тренировку не дается, старт необходимо повторить заново.

Тренировочный модус

Тренировочный режим служит для тренировки и стартового выстраивания гонки и может быть включен без настройки кругов или времени. Для настройки тренировочного режима действуйте следующим образом:

1. Включите блок управления (выключатель ON/OFF).
2. Средний светодиод блока управления загорается прибл. через 1 секунду непрерывным светом, и раздается короткий звуковой сигнал.
3. Электронный счетчик кругов Carrera DIGITAL 124/132 автоматически включается в тренировочном режиме.



4. Нажмите один раз на кнопку пуска блока управления - все светодиоды загораются непрерывным светом.
5. Установите предварительно закодированный/е автомобиль/и на шину подключения.
6. Затем снова нажмите кнопку пуска – запускается стартовая последовательность, загораются светодиоды и раздаются звуковые сигналы.
7. Тренировочная гонка начинается по истечении стартовой последовательности и начинается отсчет общего времени („TIME“).

Во время и после тренировочной гонки можно переключиться к отдельным автомобилям с помощью кнопки A. При этом на индикаторе позиции отображается вертикальная черточка под выбранным автомобилем. Для каждого автомобиля на дисплее отображаются следующие данные:

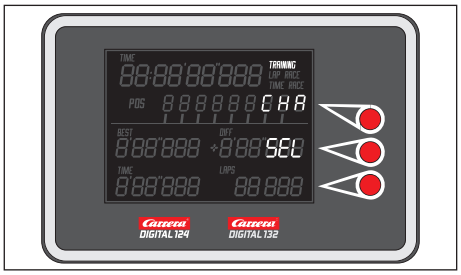
- Самое лучшее время прохождения круга
- Последнее время прохождения круга
- Отставание автомобиля от ведущего автомобиля в виде оставшегося времени или оставшихся кругов
- Количество пройденных кругов

Чтобы закончить тренировочную гонку, нажмите во время гонки один раз **кнопку C** („ESC“). Чтобы возвратится назад в главное меню, необходимо снова нажать **кнопку C** („ESC“).

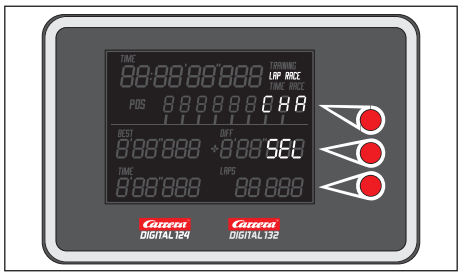
Указание:По завершении тренировочного режима все данные теряются. Время прохождения круга, превышающее 09:59:999, не может быть отображено на дисплее.

Круговые гонки

Чтобы настроить режим круговых гонок, нажмите кнопку C („ESC“) в главном меню. Индикатор переходит теперь в режим выбора.

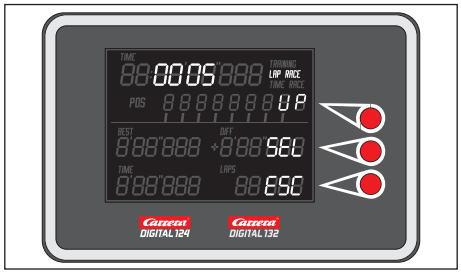


Мигает слово „TRAINING“, и на дисплее отображаются буквы „CHA“ (Change/ смена) и „SEL“ (Select/ выбрать). Режим можно поменять с помощью **кнопки A** („CHA“), чтобы замигало „LAP RACE“.

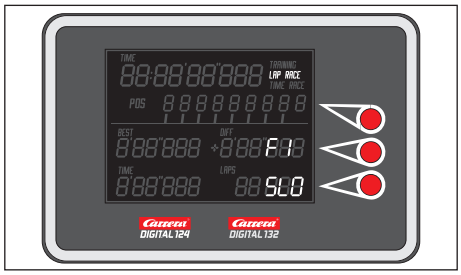


С помощью **кнопки B** („SEL“) Вы подтверждаете выбор и переходите к следующему полю ввода.

В следующем шаге определяется количество кругов. Принципиально сначала настраивается 1-й знак, затем 10-й знак и 100-й знак, последним настраивается 1000-й знак (на дисплее мигает соответствующее число). Нажатием **кнопки A** („UP“) число увеличивается. Для перехода на следующую позицию нажмите на **кнопку B** („SEL“) и настройте значение, как описано. Если Вы не хотите менять предустановленное количество кругов, подтвердите его, нажимая на **кнопку B** („SEL“), пока не исчезнет индикатор кругов.



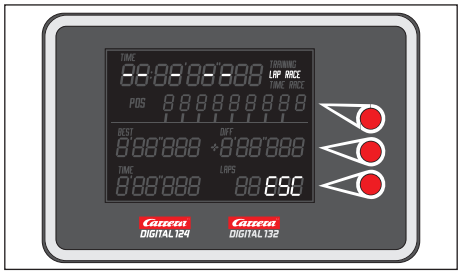
После ввода количества кругов необходимо определить режим окончания гонки. С помощью соответствующих кнопок можно выбрать „F1“ или „SLOT“.



Режим F1:
После того, как ведущий автомобиль пройдет заданное количество кругов, в следующих за ним автомобилях будет измеряться только актуальный круг.

Режим Slot:
До окончания гонок все автомобили должны пройти все заданные круги.

После выбора режима индикатор переключается в режим готовности и ждет стартового сигнала.



Нажмите один раз на кнопку „START“ на блоке управления и установите автомобили на шине подключения. После этого снова нажмите стартовую кнопку. По истечении стартовой последовательности начинается отсчет времени на счетчике кругов.

Во время и после круговых гонок можно переключиться к отдельным автомобилям с помощью **кнопки A**. При этом на индикаторе позиции отображается вертикальная черточка под выбранным автомобилем. Для каждого автомобиля на дисплее отображаются следующие данные:

- Самое лучшее время прохождения круга
- Последнее время прохождения круга
- Отставание автомобиля от ведущего автомобиля в виде оставшегося времени или оставшихся кругов
- Количество пройденных кругов

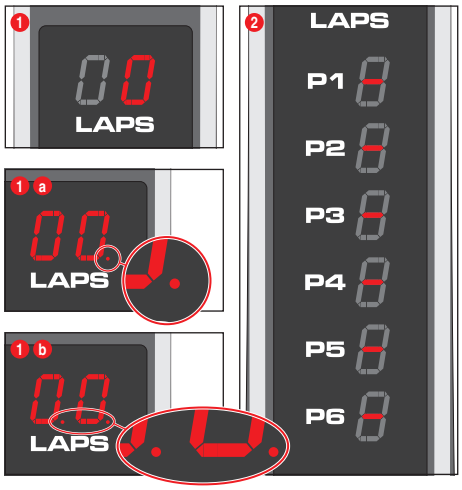
Завершение гонки отдельным автомобилем отображается на дисплее миганием соответствующей позиции. После окончания гонки раздается звуковой сигнал и начинает мигать индикатор на дисплее.

Чтобы прервать текущие круговые гонки, нажмите во время гонок один раз на **кнопку C** („ESC“).

Индикатор круговой гонки Позиционная башня

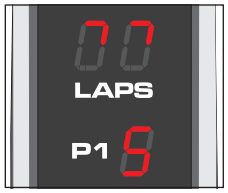
При использовании счетчика кругов в сочетании с позиционной башней 30357 в верхнем сегментном индикаторе отображается настроенное количество кругов. Во время гонок идет обратный отсчет от этого числа до нуля, пока ведущий автомобиль не завершит гонку.

Двузначный индикатор кругов может отображать посредством сегментного индикатора максимум 250 кругов. Сотни при этом отображаются с помощью точек в нижнем правом углу соответствующего сегмента.



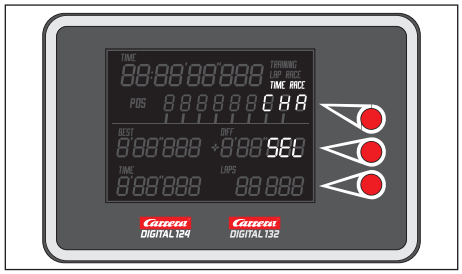
1 Двузначный светодиодный сегментный индикатор для отображения количества кругов
1a Индикатор 100 кругов
1b Индикатор 200 кругов
2 По одному однозначному светодиодному сегментному индикатору для отображения гоночной позиции максимум 6 автомобилей

При настройке количества кругов свыше 250 на верхнем сегментном индикаторе отображаются две галочки. Только после того, как останется проехать 250 кругов, индикатор начнет обратный отсчет до нуля.

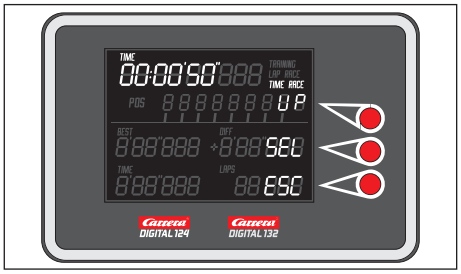


Гонка на время

Для настройки режима гонки на время нажмите в главном меню на **кнопку C** („ESC“). Индикатор переходит теперь в режим выбора. Нажимайте на **кнопку A** („CHA“) до тех пор, пока на индикаторе на начнет мигать слово „TIME RACE“.

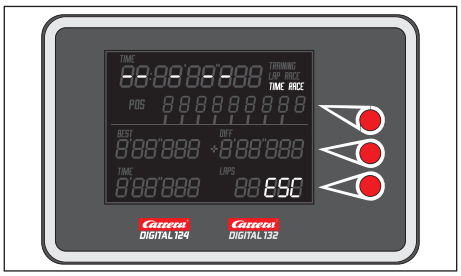


Подтвердите выбор нажатием **кнопки B** („SEL“), чтобы перейти в поле ввода времени.



После выбора мигают секунды. Принципиально сначала настраиваются секунды, затем минуты, последними настраиваются часы (курсор на дисплее мигает в соответствующем месте). Нажатием **кнопки A** („UP“) число увеличивается. Для перехода на следующую позицию нажмите на **кнопку B** („SEL“) и настройте необходимое время, как описано.
Если Вы не хотите менять предустановленное время гонки, подтвердите его, нажав несколько раз на **кнопку B** („SEL“), пока не исчезнет индикатор времени.

После ввода времени индикатор переключается в режим готовности и ждет стартового сигнала.



Нажмите один раз на кнопку „START“ на блоке управления и установите автомобили на шине подключения. После этого снова нажмите на стартовую кнопку. После завершения стартовой последовательности индикатор суммарного времени на счетчике кругов начинает обратный отсчет.

Во время и после гонки на время можно переключиться к отдельным автомобилям с помощью **кнопки A**. При этом на индикаторе позиции отображается вертикальная черточка под выбранным автомобилем. Для каждого автомобиля на дисплее отображаются следующие данные:

- Самое лучшее время прохождения круга
- Последнее время прохождения круга
- Отставание автомобиля от ведущего автомобиля в виде оставшегося времени или оставшихся кругов
- Количество пройденных кругов

По истечении общего времени гонка заканчивается, раздается звуковой сигнал и на дисплее мигают позиции всех автомобилей. В самой верхней строчке „TIME“ отображается общее время ведущего автомобиля.

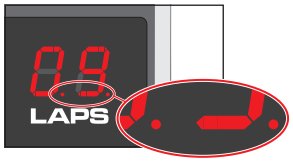
Чтобы прервать актуальную гонку на время, нажмите во время гонки один раз на **кнопку C** („ESC“).

Индикатор гонки на время Позиционная башня

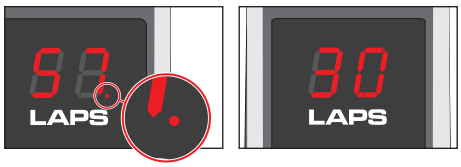
При использовании счетчика кругов в сочетании с позиционной башней 30357 в верхнем сегментном индикаторе отображается оставшееся время. Во время гонок это число отсчитывается в обратном порядке до нуля, пока гонка не будет завершена.

Для гонки на время может быть установлено следующее максимальное время: 49:59'59''. При этом часы отображаются двумя точками в сегментном индикаторе. По истечении часов оставшиеся минуты отображаются точкой в правом сегментном индикаторе. В начале последней минуты гонки индикатор начинает обратный отсчет в секундном такте до нуля без точки.

Индикатор часов

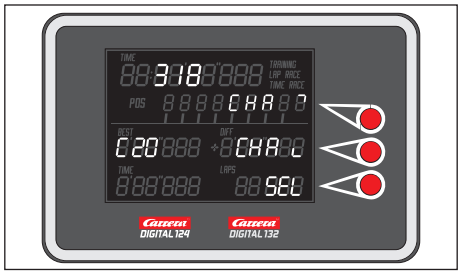


Индикатор минут **Индикатор секунд**

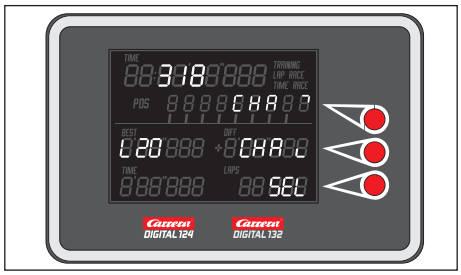


Настройки дисплея

Для подгонки считываемости данных контрастность дисплея можно настроить в 20 оттенках. Для этого необходимо отключить блок управления. Во время включения блока управления удерживайте **кнопку A** нажатой до тех пор, пока изображение на дисплее не изменится в соответствии с рисунком. В верхней строчке отображается соответствующая версия ПО.
С помощью „CHA ⌝“ и „CHA ⌞“ можно изменить контрастность дисплея (макс. 20). Чтобы перенять выбранное значение, нажмите **кнопку C** („SEL“).



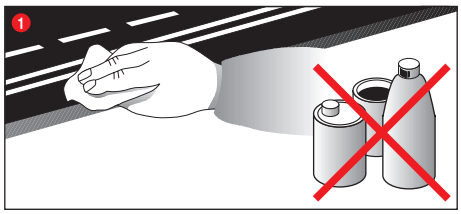
Для регулирования разборчивости данных на дисплее яркость фоновой подсветки можно настроить в 20 оттенков. Для этого необходимо отключить блок управления Во время включения блока управления удерживайте **кнопку C** („ESC“) нажатой до тех пор, пока изображение на дисплее не изменится в соответствии с рисунком. В верхней строчке отображается соответствующая версия ПО.
С помощью „CHA ⌝“ и „CHA ⌞“ можно изменить яркость (макс. 20) фоновой подсветки. Чтобы перенять выбранное значение, нажмите **кнопку C** („SEL“).



Функция сброса

Чтобы сбросить все настройки счетчика кругов, удерживайте во время включения блока управления **кнопку B** на счетчике кругов нажатой. Удерживайте кнопку до тех пор нажатой, пока снова не появится индикатор тренировки. Все данные сбрасываются при этом до значений заводских настроек. (см. описание)

Техобслуживание и ремонт



Для обеспечения безупречной работы гоночной автодороги следует регулярно чистить все детали гоночной трассы. Перед очисткой выдерните штепсельную вилку из сети.

1 **Гоночная трасса:** поверхность полотна дороги и выточенную бороздку следует очищать сухой тряпкой. Не используйте для чистки растворители или химикаты. При неиспользовании дорогу следует хранить в защищенном от пыли сухом месте, лучше всего в оригинальной картонной упаковке.

Устранение неисправностей и техника езды

Устранение неисправностей:
При возникновении неисправностей проверьте, пожалуйста, следующее:
• Правильно ли произведено электрическое подключение?
• Правильно ли подключены трансформатор и ручной регулятор?
• Правильно ли произведено соединение деталей полотна?
• Чисты ли гоночная трасса и выточенная бороздка, и нет ли на них посторонних предметов?
• В порядке ли скользящие контакты, и имеют ли они контакт с питающей шиной?
• Правильно ли закодированы автомобили на ручном регуляторе?
• При коротком замыкании подача тока на дорогу будет автоматически на 5 секунд прервана и показана путём акустического и оптического сигнала.
• Стоят ли автомобили по направлению движения? Если игра не включается, то нужно переключить регулятор направления движения на нижней части автомобиля.

Внимание:
IB игровом режиме мелкие детали автомобиля, как, например, обтекатель или зеркало, которые должны быть смоделированы таким образом для соответствия оригиналу, возможно, могут расшататься или поломаться. Чтобы избежать этого, у Вас есть возможность защитить их, сняв их перед игрой.

Техника вождения:
• На прямых участках можно ехать быстро, на поворотах следует притормаживать, при выходе из поворота можно производить разгон.
• Не удерживайте и не блокируйте автомобили с работающими двигателями, это может привести к перегреву и поломке двигателя.

Внимание: при использовании машины на рельсовой системе, производителем которой является не компания Carrera, необходимо заменить настоящий направляющий киль специальным направляющим килем (#85309). При использовании элементов Переезд (#20587) или Крутой вираж 1/30° (#20574) от Carrera небольшой шум от движения происходит из-за конструкции по оригинальному масштабу и не имеют влияния на безупречную эксплуатацию в игре.

Все запасные части Carrera можно купить в Интернет-магазине:
carrera-toys.com
Поставка осуществляется исключительно в Германию, Австрию, Голландию, Бельгию и Люксембург.

Технические данные

Напряжение на выходе · Трансформатор игрушки

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Режимы сетевого питания
1.) Режим игры = автомобили приводятся в действие с помощью ручных регуляторов
2.) Режим покоя = ручные регуляторы не приводятся в действие, игра невозможна,
3.) Режим ожидания = приблизительно через 20 минут режима покоя присоединительная шина переключает прибор в режим ожидания. Средний светодиод мигает с длинными интервалами.
ПОТРЕБЛЕНИЕ ЭЛЕКТРОЭНЕРГИИ < 1 Ватт / 1Вт
При приведении в действие ручного регулятора режим ожидания отключается, полотно дороги снова находится в режиме покоя.
4.) Режим выключения = прибор отсоединен от сети питания

Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH · Rennbahn Allee 1 · 5412 Puch / Salzburg · Austria

carrera-toys.com · carreraclub.com

7.80.12.29.00· 08/2011